
VIDEOS • WALLPAPERS • Y TODO EL PODER DEL DATA DISC
NUKE
ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.220
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750
AÑO 2 • NUMERO 13
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
SILENT MÖBIUS EN LOCOMOTION!
FINAL FANTASY THE MOVIE
Todos los secretos de este animé sobrenatural
The Candidate for Goddess Guia de Episodios
La nueva programación de Magic Kids
¡Las películas de animación que se vienen este año!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00013
MANGA • ANIME • ART BOOKS • MAQUETAS • CARDS


SAIKYO ANIME
PARTY
LUNES 20 DE AGOSTO





RUROUNI KENSHIN

Todos los 4 OVAS!!

FUSHIGI YUUGI

Episodios 35, 36, 37 y 38

en el Cine Teatro Empire,
Hipólito Yrigoyen 1934, Capital Federal.

Entrada $5 WWW.ANIMEFEST.8K.COM

EDITORIAL

Por Patricio Land

¡En el número anterior les habíamos prometido que este mes tendríamos unas cuantas sorpresas para ustedes, y hemos cumplido!

En primer lugar ha vuelto el **Data Disc**. A partir de ahora, cada treinta días tendrán los mejores trailers, openings, endings, clips, imágenes, mods, add ons, salvapantallas, wallpapers, demos y todo lo que consideremos interesante de compartir con ustedes en formato digital.

Como seguramente se lo estarán preguntando, muy pronto también estará de regreso **NukeTV**, ¡a no desesperar!

Por otra parte, habrán notado grandes cambios en la revista, siendo el tamaño y la cantidad de páginas el más obvio, pero si prestan atención verán que hemos rediseñado las secciones acorde a la nueva etapa que iniciamos con este número.

Hemos decidido estos cambios teniendo muy en cuenta la cantidad de cartas y mails que mes a mes recibimos solicitando la vuelta del CD-ROM, y como todos estamos afectados por la más que difícil situación económica, hemos encontrado que el formato actual de la revista es el más adecuado para no tener que subir excesivamente el precio de tapa.

Internándonos en el contenido de este número encontrarán un extenso informe sobre la nueva serie que a estas alturas debería estar en el aire en la señal de Locomotion; me refiero a **Silent Möbius**, la obra más interesante del artista **Kia Asamiya**.

Además nos anticipamos al estreno de **Final Fantasy: The Spirits Within** y nuestro corresponsal exclusivo en los Estados Unidos y experto en 3D nos brinda su opinión al respecto.

La guía de episodios este mes se complementa con el artículo del número pasado sobre **The Candidate for Goddess** y desde el mundo del plástico inyectado nos llegan las novedades sobre todas las maquetas de **Macross** que están invadiendo el mercado, con vistas al 20° aniversario de esta impresionante saga.

Los chicos de la **Academia Chokuzoka** se baten a duelo apenitas terminan los delirios seniles del **Sr. Miyagi**, las news están que arden ¡y todavía me quedan muchas secciones en el tintero!

Como ven, nada se ha perdido y además tienen un CD en la lectora.

¿Qué más se puede pedir?

Si, ya sé, se les ocurre una larga lista... ¡entonces no dejen de escribirnos!

STAFF

DISEÑO Y DIAGRAMACION

PATRICIO LAND
MAXIMO FRIAS
MARTIN VARSANO
GASTON ENRICHETTI

CORRECCION

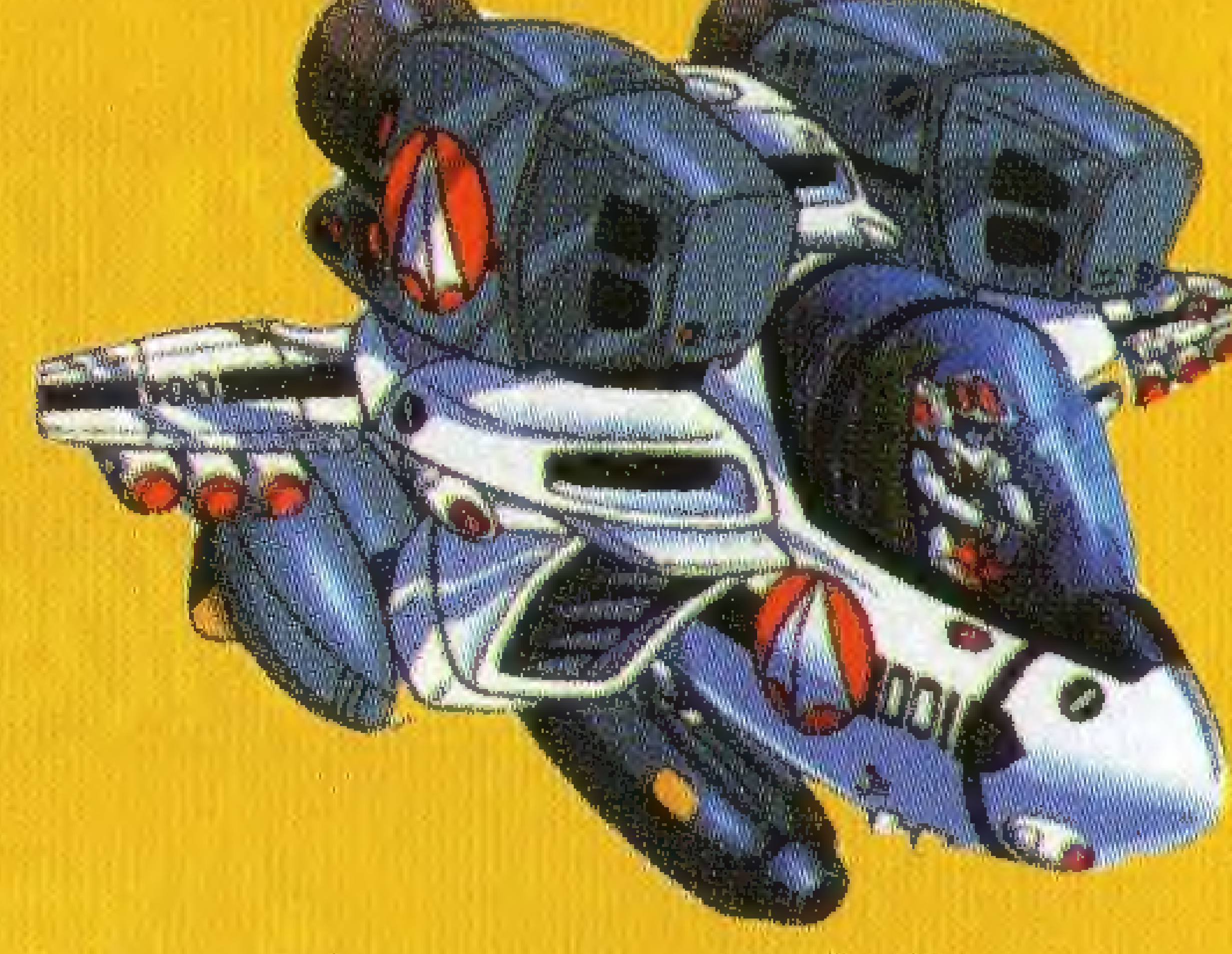
DURGAN A. NALLAR
RODOLFO LABORDE

PUBLICIDAD

ANDRES LOGUERCIO

VENTAS

MAURICIO URBIDES

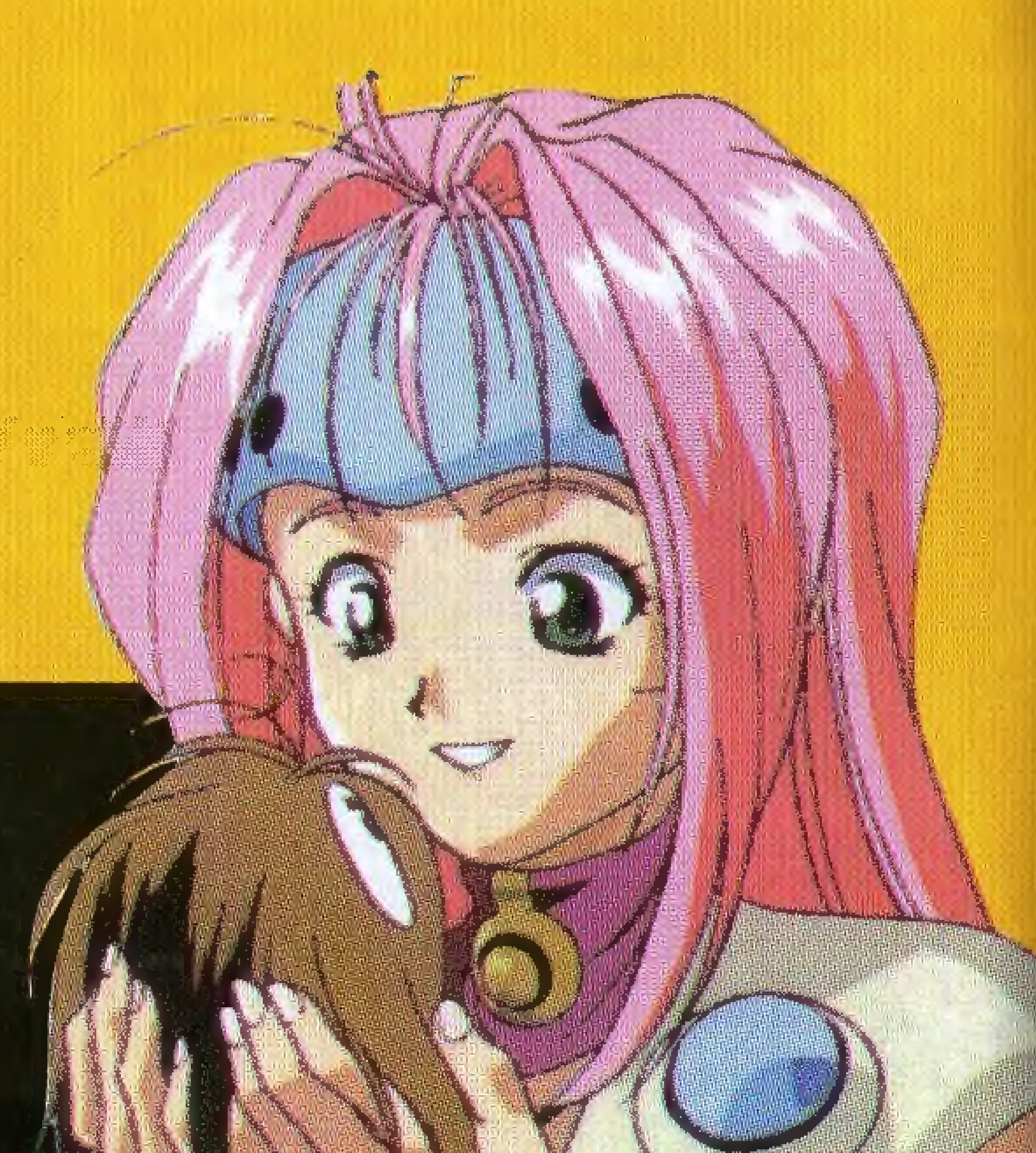




DATA DISC

VIDEOS:

- MACROSS SUPER DEFORMED
- EVANGELION INEDITO
- GUNMM TRAILER 3D
- THE SOULTAKER
- PROJECT ARMS
- ¡Y MUCHOS MAS!

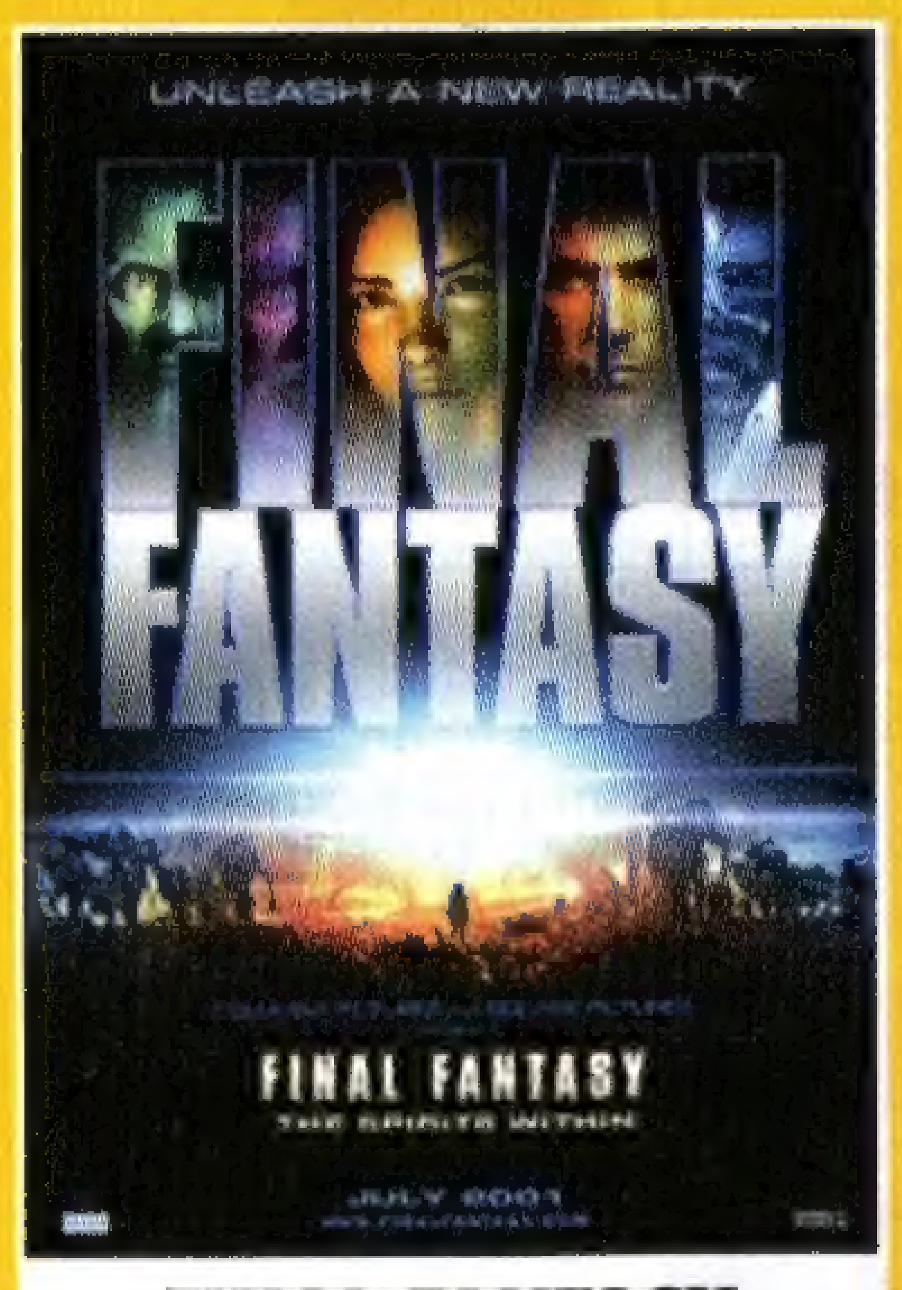


NUKE 13 AGOSTO 2K1



SILENT MÖBIUS

¡Informe exclusivo sobre la nueva serie estreno de Locomotion!



FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

Vimos la peli y te contamos cómo se hizo

ADEMAS:

MACROSS 7 ART BOOK

ACADEMIA CHOKUZOKA

LOS NUEVOS VERITECHS



MEGAMI HOUKOSEI THE CANDIDATE FOR GODDESS

Guía de Episodios

THE LAN FORCE

Manuel Silva
Ignacio Esains
César Pereyra
Marcelo Romero
Ricardo López
Pablo A. Castro
Máximo Frías
Mister BoMo
Jorge Guesalaga (corresponsal en USA)
Nicolás Miari (corresponsal en Japón)
Fernando Brizuela

STAFF

EDITOR Y DIRECTOR

PATRICIO LAND

IMPRENTA

NEW PRESS GRUPO IMPRESOR S.A
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal. Tel 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A , Isabel la Católica 137 - Capital Federal
Tel 4301-0701

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452, 4° B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Agosto de 2001

NEWS

La movida japonesa en el mundo

¡NUEVAS PELICULAS PARA EL 2002!

Llegan al cine Inu Yasha, Slayers, Sakura Taisen y otras. ¿Y la de Bebop para cuándo?

A pesar de que el país se ve inmerso en la recesión económica más grande desde la Segunda Guerra Mundial (no somos ni siquiera originales en esto) los estudios de animación nipones siguen trabajando a todo pulmón para que nosotros podamos tener sección de novedades.

Las que ahora nos ocupan son las futuras películas recientemente anunciadas para su estreno entre fines de este año y mediados del 2002.

¡Y miren qué títulos!

Vuelven las aventuras de **Linna Inverse** y todos los justicieros en '**Slayers Premium**', un ¿largometraje? de 30 minutos para la pantalla grande. Por otro lado, el universo planteado en el tercer juego de **Sakura Taisen** (**Sakura Wars**) también será llevado al cine, donde los combates de mecas y el romance recorrerán las calles de la ciudad luz, en Francia.

Otras series de animé que serán exhibidas en las salas cinematográficas serán: **Digicharat** y **Ham Taro**, aunque el título que más llamará la atención del público internacional será sin dudas **Inu Yasha**, basado en el manga y en la serie televisiva de **Rumiko Takahashi**, sobre la cual los derechos tanto del animé como del manga están en manos de la compañía norteamericana **Viz**.



¡Ahora los ponjas hacen pelis de media hora!

¡A partir de septiembre Magic Kids renueva su programación!



LAS SAILOR SCOUTS

Vuelven en diciembre.

Dada la inmensa cantidad de rumores que circulaban sobre los cambios que se aproximaban en el **Magic Kids**, nos comunicamos con **Jorge Contreras**, gerente de programación del canal, y nos adelantó lo que ofrecería la pantalla de la estrellita a partir del mes de septiembre: muchas reposiciones de series clásicas y un estreno impresionante: nada más ni nada menos que **Dr. Slump**, la serie de **Akira Toriyama** que lo catapultara a la fama mucho tiempo antes de concebir **Dragon Ball** (otra saga que comienza desde cero).Aunque al cierre de esta edición no estaban preparadas las grillas de programación para el mes de los grandes cambios, **Contreras** muy amablemente nos confirmó que volverá **Slam Dunk** en su primera tanda de episodios -mismos que se emitieran en estreno en **El Club del Animé**-, aunque nada en concreto hay sobre los capítulos que aún no fueron emitidos correspondientes a la segunda parte. Otros títulos que se repondrán son **¡Están Arrestados!** y **Sailor Moon**, aunque para revivir las aventuras de Serena habrá que esperar un poco más, hasta el mes de diciembre.

En cuanto a la frecuencia de emisión todos los títulos mencionados la misma será diaria.

Interrogado al respecto del futuro de la señal del **Magic** en **DirecTV** y **Sky** (donde la programación difiere notablemente respecto a los sistemas de cable no satelitales) se nos aseguró que la misma será a partir de **septiembre** igual para todos; una excelente noticia.

Y al parecer las sorpresas no terminan acá, ¡así que estén preparados!



SLAM DUNK

...Volver a empezar...

GUTA Y NO GUTA

No guta: ¡**Fantabaires** en retiro! Qué increíble, no sólo nadie se enteró de que se había inaugurado nuevamente esta ¿exposición? del cómic viejo y repetido, sino que casi ni hubo stands, prensa, público ni nada... ¡Está bieeen!





Guta: que el próximo 31 de agosto se estrene el cuarto y último video de **Daft Punk** con animación de Toei a cargo del sensei de senseises **Leiji 'Harlock' Matsumoto** (¡por si no lo ubicás, el de los videos de **Daft Punk**!) A propósito, gutó mucho el especial de **Much Music** donde pudimos apreciar lo idiotas que son estos robots cantautores y lo poderoso que es el **Matsu**, que no tenía ni idea de lo que estaba pasando.



Cowboy Bebop en el Cartoon Network USA

Buscando conquistar a una audiencia definitivamente no infantil para su franja horaria nocturna, el **Cartoon Network** de los **Estados Unidos** está cerrando negociaciones para adquirir los 26 episodios de nuestra serie favorita para emitirlos los domingos por la noche.

Según hemos podido confirmar, la actual emisión de **Mobile Suit Gundam** viene haciéndose en forma impecable, con cero censura y un doblaje aceptable. Lo mismo ha ocurrido con **Gundam 8th MS**, por lo cual es de prever que los directivos del canal han comprendido que el público al que se dirigen merece ser respetado sin 'americanizar' el contenido de las series extranjeras; aunque claro, la comparación es injusta ya que a estas alturas el viejo y querido **Gundam** tiene menos violencia que el **Laboratorio de Dexter**...

Inesperado: durante todo el mes de agosto darán Mononoke Hime en DirecTV



Mientras muchos de nosotros esperábamos como unos ilusos que **Buena Vista** -subsidiaria de **Disney**- distribuyera la película más taquillera de la historia del **Japón** (no sólo de animación sino de cine en general) el sistema de videoclub de **DirecTV** ofrece una impecable versión hablada o subtitulada en castellano a partir de este mes.

Todos nuestros lectores seguramente sabrán que esta cinta ha sida aclamada por la crítica mundial como la obra cumbre del genial **Hayao Miyazaki** (**Porco Rosso**, **Mi vecino Totoro**) por lo que demás está decirte que, si además de ser fan de **Nuke**, tenés este sistema de televisión satelital, te recomendamos la alquiles de inmediato y dentro de lo posible la grabes para prestársela a todos aquellos que no disponen de esta oportunidad única de poder disfrutar de esta obra de arte.

Miyazaki acaba de estrenar su última película: **Sen no Chichiro no Kamikakushi**, repitiendo el éxito al cual está acostumbrado.

Esta ha sido su último trabajo -afirma- para definitivamente retirarse del mundo animado.

¿Otra vez con lo mismo **Miya**?...

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

Encontrarás wallpapers de Mononoke Hime, Slayers y Sailor Moon.

¡Jin Roh y eX-Driver en Locomotion!



Los chicos de **Locomotion** acaban de anunciar las siguientes adquisiciones por parte del canal, las que pasamos a anunciar en orden de importancia: en primer lugar, tenemos el largometraje dirigido por **Hiroyuki Okiura** bajo la supervisión, guión y producción de **Mamoru Oshii** (**Ghost in the Shell**); nos referimos al film que comentáramos en el número 11 de **Nuke**: **Jin Roh**, la brigada de los lobos.

Esta película relata las vicisitudes de **Fuse Kasuki** un miembro de un grupo parapolicial de elite, los **Panzer Corps** encargados de contener a los subversivos que cada dos por tres vuelan algún edificio en un Japón alternativo, tras la supuesta victoria de las fuerzas del **Eje** durante la **Segunda Guerra Mundial**.

La ya oscura forma de vida del protagonista se opaca aún más al saberse enamorado de la supuesta hermana de una de las terroristas victimadas por sus fuerzas. Puro drama a la **Oshii**.

Para alegrar tontamente el espíritu, en segundo lugar tenemos a **eX-Driver**, la última serie de ovas del Sr. **Kosuke Fujishima** (**Oh My Goddess**, **¡Están Arrestados!**), comedia de acción situada en un futuro donde todos los medios de transporte son guiados por computadoras y ya se pueden ir imaginando qué pasa cuando los microprocesadores fallan. Son seis ovas a puro gas protagonizados por la dupla **Lisa Sakakino/Lorna Endou** y un mocosete que maneja un autito amarillo como un sacado.

Tras estos dos pesos pesados, la grilla de programación incluirá también los seis ovas de **Pia Carrot**, animé basado en el juego homónimo para la vieja Sega Saturn, con altas dosis de erotismo y situaciones risueñas con un chaboncito que quiere trabajar en el restaurante que da nombre a la serie, donde dos minitas y muchas clientas histéricas lo volverán loco, loco de amor.

La lista de títulos se cierra -por ahora- con las dos ovas de **Laberinth of Flames** y con la reposición de **Agent Aika**, a pedido del público y del **Sr. Miyagi** que nunca se las puede grabar, pero que se las sabe de memoria.

Vertiginosas novedades en el Loco

CONTROL REMOTO



No te agarrés a piñas con todo el mundo porque no te dejan ver lo que vos querés, para eso anticipá tus movimientos con nuestras sugerencias y si aun así te ganan de mano no seas resentido...

DIRECTV

La Princesa Mononoke
(todos los días)

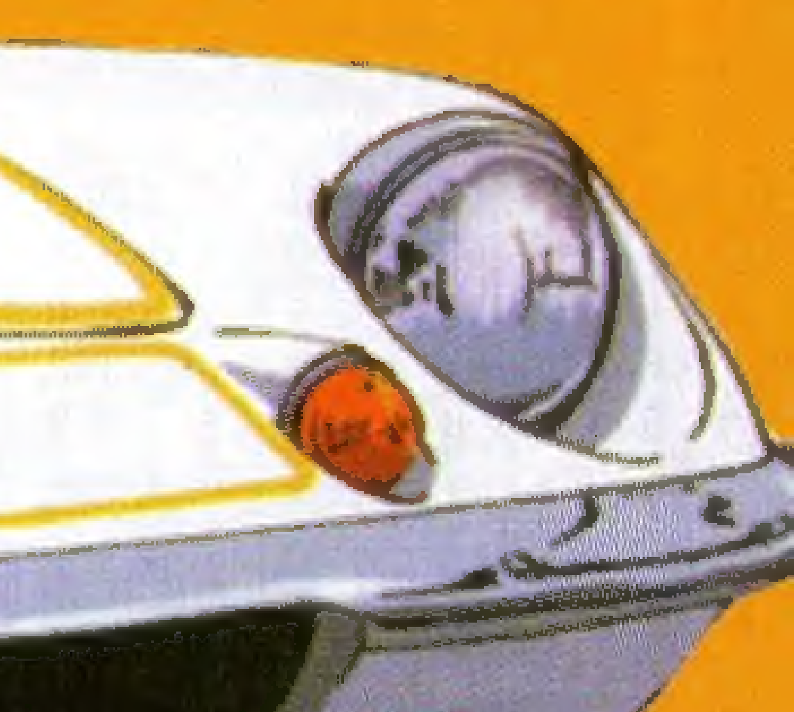
LOCOMOTION

Agent Aika
29 de septiembre y 6 de agosto

Silent Möbius
Estreno: 6 de agosto

Dirty Pair Project Eden
12 de agosto

Maratón Blue Seed
25 y 26 de agosto



Por Patricio Land

¡Increíble! ¡Fanáticos de Akira en los Estados Unidos preparan un trailer con actores reales!



¡LAS NUMERO 28!

Alivian todos los dolores y duran más tiempo que las otras...

La noticia recorrió la red en cuestión de horas y nosotros al recibirla no pudimos dejar de sorprendernos por las fotos que la acompañaban.

Lo cierto es que el trabajo del director amateur **Juan Avilez** (¿será pariente de Lucho?) y el 'productor' **Joshua Siegel** despertó nuestra curiosidad de inmediato, y mientras ambos se la estaban pasando bomba terminando la edición de este cortometraje, nosotros aprovechamos para hacerles el reportaje que reproducimos a continuación.

En el mismo, además de responder con toda la onda nuestras preguntas, nos prometieron una copia del trailer para incluirla en nuestro **Data Disc** ni bien salga de la sala de montaje.

Los que estén interesados en saber más sobre los personajes y los actores que interpretaron a **Kaneda**, **Akira**, el **Coronel**, la **Banda del Payaso** y demás, pueden ir corriendo al site oficial de estos chicos:

www.arcadian.tv/akira/

Nosotros en exclusiva les ofrecemos el testimonio de ambos creadores como complemento a la información aparecida en Internet.

Nuke: ¿Cuándo empezaron con este proyecto?
Juan: A principio de este año. Iba a hacer un trailer de **Speed Racer** (**Meteoro**) pero cuando conocí a **Joshua** nos interesó empezar a hacer algo juntos desde cero. El mencionó lo de **Akira** y allí empezó todo.

Nuke : ¿Por qué **Akira**?
Joshua: Quería hacer un papel como el de **Tetsuo** desde hacía mucho tiempo y **Juan** quería dirigir un corto de acción adaptando algún animé, de modo que una versión de **Akira** nos pareció lo más natural. Además, la salida de la edición especial en DVD nos hizo reencontrar con esta película después de tanto tiempo.

Nuke: ¿Cuánta gente hay involucrada en el proyecto?
Juan: Somos un equipo de sólo dos personas -nosotros dos- pero hubo gente que se fue enganchando para hacer los personajes; algunos amigos. Hasta mi madre nos ayudó una vez que vino a visitarnos estando de vacaciones.

Nuke: ¿Cuánto tiempo invirtieron en este trabajo hasta el momento?
Juan: Yo diría que alrededor de un mes. Dos semanas para buscar las localidades y otras dos semanas para hacer los storyboards de cada escena y el casting.

Nuke: ¿Qué duración va a tener el corte final? ¿Cuándo va a estar listo?
Juan: (risas) ¡Preguntanos lo mismo de nuevo mañana!
Una vez que nos dimos cuenta que era imposible que el trailer saliera al mismo tiempo que el DVD, decidimos tomarlo con paciencia y hacer las cosas bien, sobre todo la post-producción. Pero podría estar terminado en cualquier momento.

Nuke: ¿Trabajaron con poco presupuesto?
Joshua: ¡Totalmente! Nos inspiramos en **Robert Rodríguez** y su 'Rebeld Without a Crew' en cuanto a la producción y al suceso de 'El Mariachi'.
La idea era no gastar dinero en absolutamente nada, aunque tuviéramos que pedir todo prestado y hacer nosotros mismos los vestuarios. El resto fueron monedas, creo que **Juan** lleva la contabilidad...
Juan: Sí, gastamos más o menos 200 dólares...

Nuke: A juzgar por las fotos, parece que la **Banda del Payaso** va a estar presente en el trailer. ¿Es así?
Joshua: ¡Sí! Nuestro maquillador, **James Holley**, hizo del **Joker**, pero el resto de la banda lo integraron motociclistas verdaderos.

Nuke: ¿Consiguieron poner a un montón de motokeros re sacados? ¡Impresionante!
Juan: Pusimos un total de cinco motoqueros todos pintarrajeados. Mi viejo es uno de ellos y llamó a los amigos para el resto. No estaban muy locos que diga-



¡DADME MI MEDICINA!

¡Que si estáis vivos es porque se me da la gana!

PROXIMAMENTE EN TU CD ROM FAVORITO





¡TEZÚO, DEJA DE JOER!

¡Venga, tío, que somos tus troncos!



¡LA MOTITO DE MAC FARLANE!

¿A que no te montas en ella, Tetsuo?



PATOTEROS DE LA VIDA

¡Vale, tío, que sois unos gamberros!



¡LA BANDA DEL JOKER!

La minita vendría a ser... ¿Lady Miyako?

SILENT MÖBIUS

La serie de TV - Por Ignacio Esains

Kia Asamiya es sin dudas un precursor en la historia del animé.

Durante los alocados años ochenta, cuando lo único que se dibujaba eran poderosas gordas en armadura, y realistas (¿?), **Kanedas** motoqueros, este tímido artista de las tramas introdujo con **Silent Möbius** (1988, **Kadokawa**) un nuevo concepto en el manga: la 'minita-chabón', un ser que juntaba las virtudes de todos los héroes del momento con las expresivas caripelas de las chicas **Bubblegum**, las anchas espaldas del **Sr. Hokuto no Ken**, y, por sobre todo, extensas, monstruosas, piramidales narices, que sin importar lo feas que fueran, se convertirían en la marca registrada de **Asamiya** sensei, al que conocemos también como autor de otras maravillas del género como **Nadesico**, **Steam Detectives** y **Compiler**.. bueno, estas dos últimas no tan maravillosas...

Silent Möbius (se pronuncia 'mebius', no como el psicodélico dibujante franchute) es una historia cyberpunk, de la época en que ya los nipones se habían olvidado de **Blade Runner** y se le podía robar tranquilo a esta película.

También se le podía robar al mencionado **Kenichi Sonoda**, autor de **Bubblegum Crisis** y **Gall Force**, influencias directas en este épico manga de ciencia-ficción y brujería que narra las aventuras de un grupo de chicas con nombres tan estirados como sus narices, una brigada especial con poderes psíquicos que combate por el bien de una ominosa urbe futurista contra los **Lucifer Folk** (o **Hawks**, dependiendo de la traducción), tentaculares demonios del Averno.

EL A.M.P. EN ACCION

La fuerza especial que libera a los ponjas del Mal.

KATSUMI LIQUEUR

La brujita adolescente.



Todo empezó en el manga

Las historietas de **Silent Möbius** son muy recordadas por los fanáticos locales que gastaban sus buenos dólares por cada tomo en papel reciclado por los compañeros de **Norma Editorial**. (Nota del Editor: recuerdo haber pagado más de veinte pesos un número editado por **Viz** de la primera colección de **Silent Möbius** coloreada -como la de **Akira**- en una casa de cómics con nombre que nadie sabe lo que quiere decir. ¡Pero valió la pena, ese fue mi primer manga!)

Decíamos que recordado porque ahora se puede conseguir por una moneda bicolor.

Silent Möbius fue un éxito sin precedentes en **Japón** que dio un impulso irrefrenable a los manga con guiones futuristas, pero nunca gozó del fervor popular en nuestras tierras. Tal vez porque al señor **Asamiya** se lo haya conocido por estos lares por otras obras posteriores que no estaban -ni están- a la altura de las aventuras

LOCOMOTION ESTRENO A PARTIR DEL 5 DE AGOSTO

¡Wallpapers e ilustraciones de esta serie!



de la **A.M.P.**

Es que es así, amiguetes, después de **Silent Möbius**, **Asamiya** se dedicó a hacer mucho manga feo y tonto.

No hace falta más que desempolvar sus viejos volúmenes de la lamentada revista española **Shonen** y leer **Compiler**, o revisar **Dark Angel**, o esa adaptación tan cachuza de '**La Amenaza Fantasma**', para comprobar esta dura realidad.

¿Pero por qué el lector tiene un buen recuerdo de **Nadesico**, por ejemplo?

¿O de un par de sólidos misterios de los **Steam Detectives**?

¡Porque recuerdan las versiones de los animé, señores!

Series radicalmente distintas, gracias a equipos enteros de diligentes animadores amarillos que pasan una plancha por las irregularidades de la endeble obra de este misteriosamente popular autor.

En **Nadesico**, por ejemplo se cambió toda la historia, el tono, el diseño de personajes (gracias, **Keiji Goto**)... por supuesto, para mejor, ya que la obra original no le gusta ni a los más fanáticos del animé.

Ocurre lo mismo con **Silent Möbius**.

Las primeras dos adaptaciones (1991, 1992) fueron un par de films de alto presupuesto dirigidos por el mismo **Asamiya** bajo el seudónimo de **Michitaka Kikuchi**, dato que sabe todo el mundo pero que a él le resulta simpático seguir negando diez años después, hablando de **Kikuchi-san** en tercera persona y riéndose solo (para más información sobre las películas, vayan a la página 18).

Silent Möbius en la pantalla chica

La serie televisiva casi se cayó de nuestros radares cuando se estrenó en la milagrosa temporada '98 (¿recuerdan **Lain**, **Cowboy Bebop**, **Gasaraki**, **Karekano**?).

La adaptación es una producción de **Bandai Entertainment**, dirigida por **Hideki Tonokatsu**, el de los ovas de **Tekkaman Blade II** (con los que todavía no ha robado ninguna de las neo-fiestitas animés).

Los guiones pertenecen a Hiroyuki **Kawasaki**, veterano de robots gigantes como **Goldoran** y **Gundam X** (los fans de este interesante autor tienen su nueva serie, la agradable **Tales of Eternia**).

Los diseños son iguales, pero quizás un poquito más femeninos.

La historia es la misma de siempre, pero con menos explosión y batifondo katakana.

El primer capítulo nos cuenta rápidamente la historia de **Gigelf Liqueur**, poderoso mago que en una corta secuencia, de económica pero convincente animación computada, logra cerrar, a cambio de su vida, la '**Nemesis Gate**', puerta que permite el acceso al mundo



ALSO STARRING NAMI YAMIGUMO

Tiene la habilidad de prender fuego a esos papelitos con letras de los que tanto gustan los religiosos orientales.

EL AUTOR KIA ASAMIYA



El guionista y dibujante de **Silent Möbius** es el mundialmente conocido **Kia Asamiya**, mangaka nacido en la ciudad de Tokio en 1963. **Asamiya** es un autor que ha pasado por muchas etapas estilísticas, desde las viñetas sobrecargadas de la historia que nos ocupa en esta ocasión, representante por excelencia del manga clásico de ciencia-ficción (casi en la misma línea de **Masami Kanzaki**, **Masamune Shirow** y otros) hasta el dibujo simple y casi despojado de ideas como **Dark Angel** o **Steam Detectives**. Es a partir de estas obras que el artista se aparta del fantástico estilo del manga ochentero para empezar a pulir el trazo y dotar a sus protagonistas de una estructura facial que pronto sería conocida en el fandom como 'las horribles narices de **Asamiya**'. Su primer trabajo publicado fue **Vagrants**, en 1986, ¡aunque trabajó como inbetweener en **Inspector Gadget**! Luego le seguirían **Silent Möbius**, **Compiler**, **Dark Angel**, **Assembler**, **Martian Successor Nadesico**, **Corrector Yui**, y la adaptación en manga de **La Amenza Fantasma**, la precuela de **Star Wars**. Confieso admirador del estilo de vida americano, **Asamiya** ha fundado su propio estudio de trabajo en los Estados Unidos y pronto planea radicarse allí.

Sus trabajos inmediatos son cuatro portadas para la editorial **DC Comics** que verán la luz en la serie **Titans** y una historia de 400 páginas de **Batman**.

Asamiya además se creía muy chispín, porque solía salir en todas las fotos con una caja en la cabeza ocultando su rostro, pero a partir de este año decidió sacarse el cartel de 'Now Printing', aunque sinceramente se lo debió haber dejado.



Kiddy Phenil

A.K.A. 'Brigacop'

demoníaco.

Veinte años después, conocemos a su hija **Katsumi**, en vuelo a **Tokio** (que por suerte no se llama ni Supertokyo, ni Tokio-8, ni ninguna de esas finuras) y, en paralelo, a las mujeres que componen la **Attacked Mistification Police** (**A.M.P.**) la brigada que lucha contra los asquerosos pulpos satanistas.

Por supuesto, el **Lucifer Folk** contra el que combaten ataca al avión en que llega **Katsumi** y las chicas deben correr a salvarla.

Es en este momento preciso en el que los poderes psíquicos de la protagonista se desatan y con un certero rayo mental derrota al molusco maligno.

Los primeros episodios tratan sobre la incapacidad de **Katsumi** de adaptarse a su nuevo entorno, a la dureza de sus compañeras (en particular de **Kiddy**) y a la violenta lucha de la cual no quiere participar.

Hay que decir que estos capítulos son bastante malos, pero por suerte después los abnegados autores se olvidan de todo esto (porque total ya vimos **Evangelion** y **Blueseed**) y nos empiezan a contar las historias personales de las otras chicas, mucho más interesantes que **Katsumi**.

Los de **Kiddy** (todo en flashback con un combate maravilloso sobre un dirigible) y **Nami** (un ritual de iniciación) son los mejores.

Sigamos adelante

Los capítulos posteriores nos presentan algunos nuevos personajes (el malvado **Maximilian**, la historia de la espada **Grosspointer** o **Grosspoliner**, la hongkonesa **Lum Cheung**) y siguen el manga tomándose amplias libertades, hasta un final un tanto apresurado, ya que el vago de **Asamiya** todavía no se decide a terminar la historia original, y ya se sabe que los animadores poco pueden hacer al respecto.

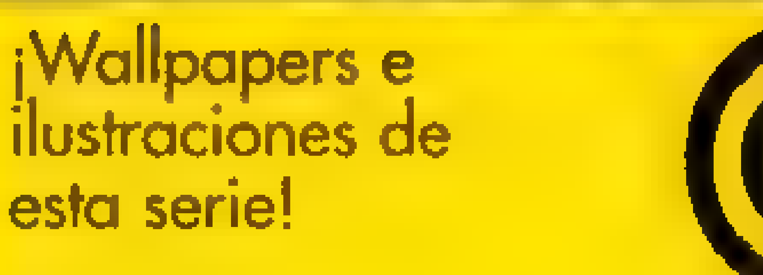
Uno de los episodios más atractivos es el 14, una adaptación acelerada de **Möbius Klein**, la mezcla de **Dark Angel** y **Silent Möbius** que tan ridícula fuera en su versión manga, pero gracias a los talentos de director y guionista, funciona más que bien en el universo animado.

Los aspectos técnicos de **Silent Möbius** TV dejan un poquillo que desear.

La animación 2D es limitada pero servicial, mientras que el poco 3D que hay es lamentable, más allá de algunos efectos que zafan.

La música es un tecno reciclado que no molesta, con la honrosa excepción del poderoso opening (que también viene acompañado de brillante animación) contrarrestada por una poco digerible baladita del ending.

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO


¡Wallpapers e ilustraciones de esta serie!



Sus más grandes virtudes son los intrincados guiones y la imaginativa dirección, en la que el **Sr. Tonokatsu** hace gala de recursos dignos de **Gainax** para salvar la falta de presupuesto. No quiere decir esto que **Möbius** sea un clásico, pero es atrapante y divertida, a kilómetros de los bodrios medievales a los que nos tiene acostumbrados **Locomotion**.

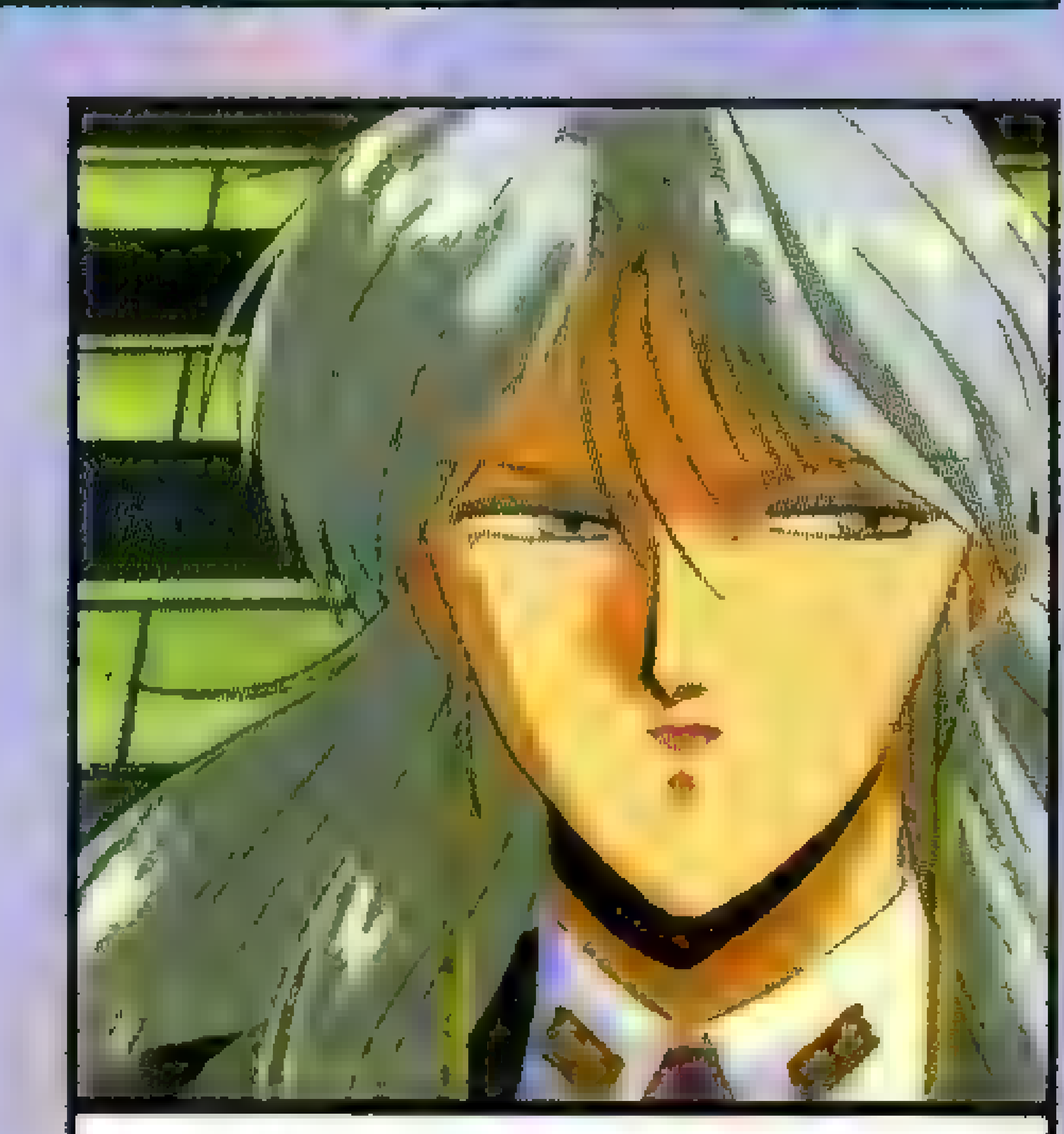
Quizás si **Bandai** pusiera al mismo equipo a trabajar sobre **Dark Angel** (una obra tan mal llevada como el resto del canon **Asamiya**, pero que parte de ideas interesantes), los resultados sorprenderían a más de uno.

¡Además hay que verla, así los directivos de este canal tan extraño se dan cuenta que nos gusta el animé y quizás saquen a **Dr. Katz**, **Stressed Eric** y a ese cowboy de tiritas tan feo!

Silent Möbius 2

En recientes declaraciones, **Asamiya** asegura estar listo para encarar el dibujo de una nueva etapa de esta serie, que tendrá lugar en **Okinawa** (¡aguante el **Sr. Miyagi**!) donde la mística dejará lugar a los crímenes y a la mafia tradicional y el **A.M.P.** se convertirá en el '**Meta Crime Police**'.Habrá quince nuevos personajes multirraciales, en su totalidad femeninos. Aunque aún no tiene editor para este futuro manga y los responsables de la serie televisiva no quieren saber nada al respecto, el autor confía que será su obra debut en los **Estados Unidos**, donde reside desde hace pocas semanas.

Esperamos que después de todo este mega informe, le den la oportunidad que se merece a esta obra así en el número que viene les presentamos la guía de episodios correspondiente y el resto de los personajes y eventos que han quedado afuera de esta primera aproximación al universo de **Silent Möbius**.



Rally Chayenne

¡Provocamé!



Katsumi y Rossa Chayanne, la hermana siniestra.

SILENT MÖBIUS

Guía de Personajes - Por Patricio Land





Katsumi Liqueur
(voz, Naoko Matsui)

Es la hechicera más poderosa en las filas de la Attacked Mistification Police. Es hija huérfana de Gigelf Liqueur y Fuyuka Liqueur. Al principio se resiste a aceptar su destino y trágica herencia, pero luego afronta la amenaza gracias a su fuerza de espíritu y a Grosspolliner, una espada sumamente particular. Katsumi nació el 1° de agosto de 2006.

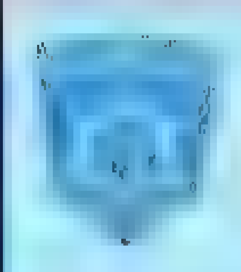




Kiddy Phenil
(voz, Hiromi Tsuru)

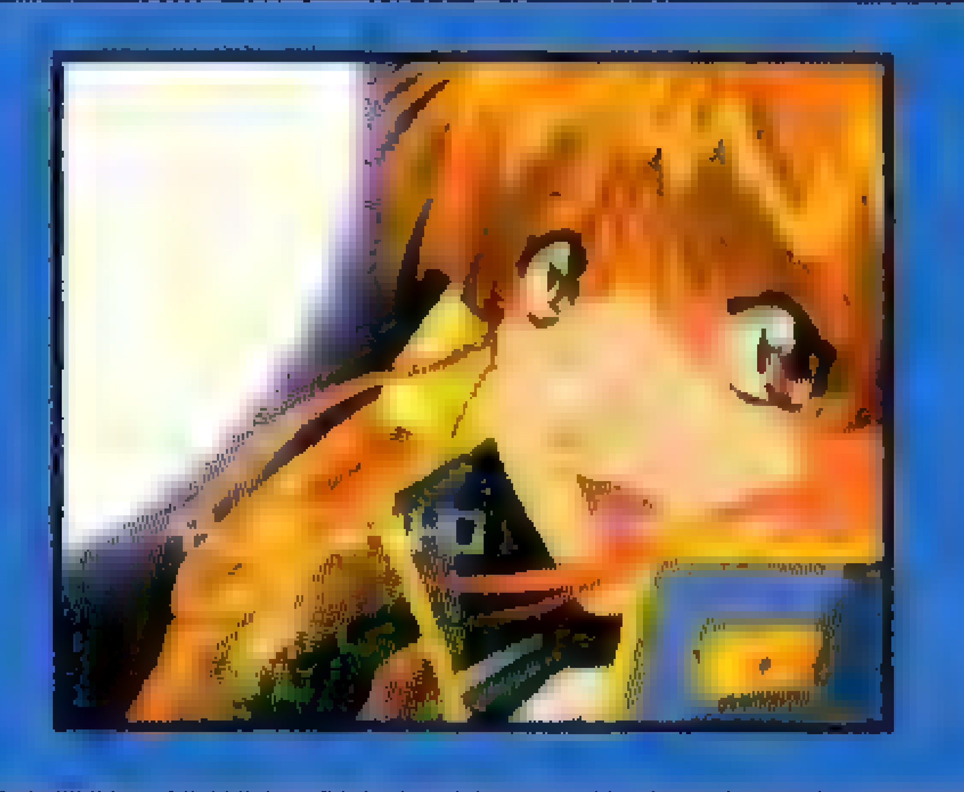
A simple vista no puede percibirse que el 70% del cuerpo de esta agente ha sido reemplazado con partes cyborg, a partir de una unidad Cyber Craft, la cual la dota de cualidades sobre humanas y es el as en la manga del A.M.P. A pesar del trauma y las heridas recibidas cuando trabajaba como detective para la policía, su carácter no parecía verse afectado gravemente. Kiddy nació el 4 de octubre de 2005.





Nami Yamigumo
(voz, Chieko Honda)

Nami es una sacerdotisa Shinto y es la encargada de exorcisar a las bestias del Nemesis. Sus poderes de percepción extrasensoriales la habilitan para detectar la presencia de los Lucifer Folks, anticipándose a sus ataques. A pesar de ser miembro formal de la A.M.P., nunca viste de uniforme y es poseedora de una espada sagrada conocida como Goshinto, "la espada de dios". Nami nació el 26 de junio de 2008.





Yuki Saiko
(voz, Maya Okamoto)

La habilidad especial de Yuki es la de poder predecir el futuro, aunque no es una habilidad innata sino adquirida gracias al entrenamiento al que fuera sometida en el departamento de desarrollo humano del gobierno. Es la menor del grupo y muchas veces es sobreprotegida por el resto de las chicas, quienes la tratan como una mera adolescente. Yuki nació el 10 de septiembre de 2010.

Silent Möbius TV
Basada en el manga de Kia Asamiya. Emitida entre el 7 de abril de 1998 y el 29 de septiembre del mismo año.
26 episodios   Producción: Studio Tron   Director: Hideki Tonokatsu.

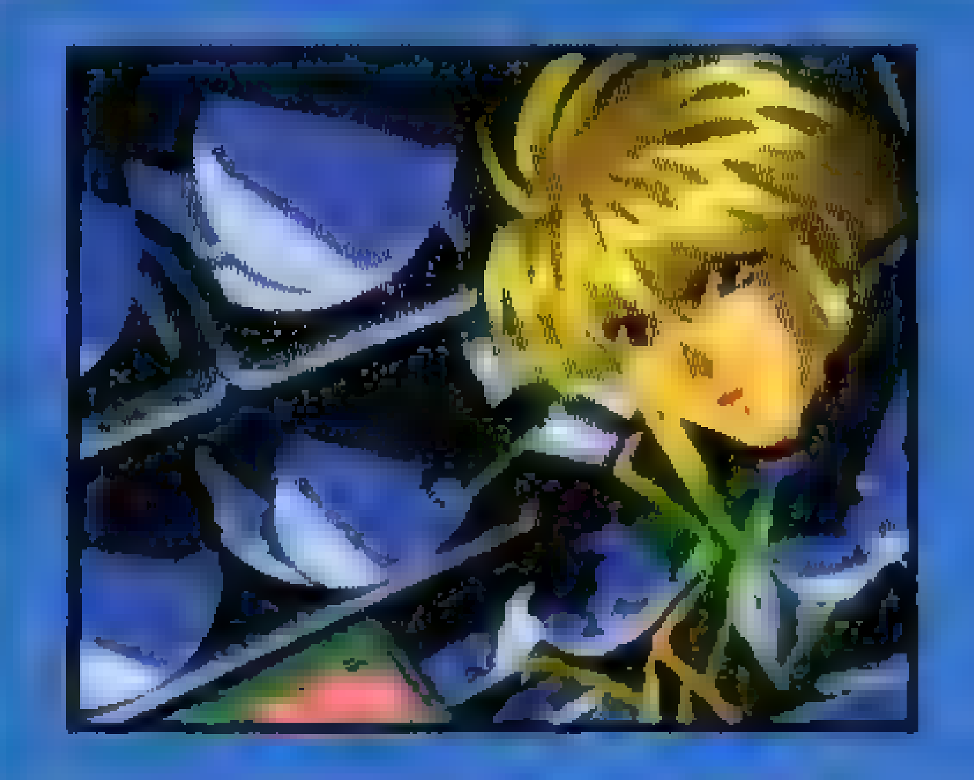
Hay que estar mal para inventarse esos nombres

GUIA DE PERSONAJES

TERMINAL DOGMA



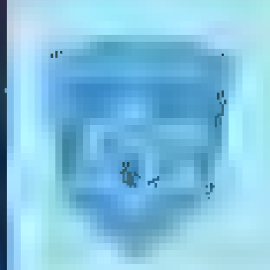




Lebia Maverick
(voz, Miho Nagahori)

Es la segunda en jefe de la A.M.P. y los archivos clasificados del gobierno la han catalogado como una "Visionario", es decir, una persona que puede navegar en el ciberespacio a voluntad. Su mente está enlazada a un satélite en órbita, lo que le dota de un gigantesco backup de información instantánea. Su padre fue Stephen Maverick, creador del Cyclotron, elemento fundamental del proyecto Gaia. Lebia nació el 18 de marzo de 2001.





Rally Cheyenne
(voz, Toshiko Fujita)

Rally es la fundadora de la A.M.P. y como tal no ha rescindido el privilegio de ser la líder del mismo. Es mitad humana, mitad Lucifer Folk, pero al verse amedrentada por el poder siniestro del Némesis prefirió utilizar sus dotes en favor de la humanidad. Sin embargo, su plan no estará completo hasta derrotar a Rosa, su hermana, que ha sido subyugada por las falanges del mal.



Rosa Cheyenne
(voz, Toshiko Fujita)

Rosa es la hermana menor de Rally y desde su tierna infancia ha preferido estar del lado de los malos, debido a los celos que siente por su hermana. Su habilidad es la de controlar la fuerza de gravedad y está aliado a Maximillian Ganossa, ex alumno Gigelf Liqueur, a quien traicionara en su obsesión por adquirir la vida eterna y los poderes del lado oscuro.





Lum Cheng
(voz, Toshiko Fujita)

Nieta de un poderoso mago amigo del padre del Katsumi (Avalanche Wong), sus poderes están a la par de los de los demás integrantes del escuadrón especial, ya que puede controlar el viento y el agua. Vive en Hong Kong, en la ciudad de Neoclone. El entrenamiento que ha recibido de niña ha sido rudo y exhaustivo, habiendo templado su carácter con rectitud y seriedad.

SILENT MÖBIUS

El Manga - Por Patricio Land

Aunque cueste creerlo, hacia 1992 no había mucho manga que conseguir, y lo poco, poquito, que llegaba al país, como **Akira** en los kioscos (en la primera edición española de **Glenat**) había desaparecido misteriosamente.

Por suerte, casi por la misma época el **Sr. Acorsi** nos brindaba un refrescante **Cóctel** de **Xenon** de la mano del maravilloso **Masami Kanzaki**, (vaya nuestro homenaje a **Andrés** por ser en verdad el primero en publicar un manga en Argentina) aunque lamentablemente tampoco duró mucho.

Les contaba que, si uno iba por las comiquerías buscando algún tomo amarillo, no iba a recibir el mejor trato.

Así pues, era frecuente y desalentador tener que revolver las pilas de revistas viejas en busca de algún tesoro oculto.

Así fue como di con un ejemplar de **Silent Mobius**, en inglés, embolsadito y con una tapa fabulosamente cyberpunk y bladerunnera, solamente opacada por una etiquetita que decía $24 (¡nunca lo olvidaré, porque años después pude comprar la serie completa por casi el mismo precio!).

EL MANGA

En su versión española.



PAGINAS DEL MANGA

Arriba en la versión USA, a la derecha en nuestro idioma.

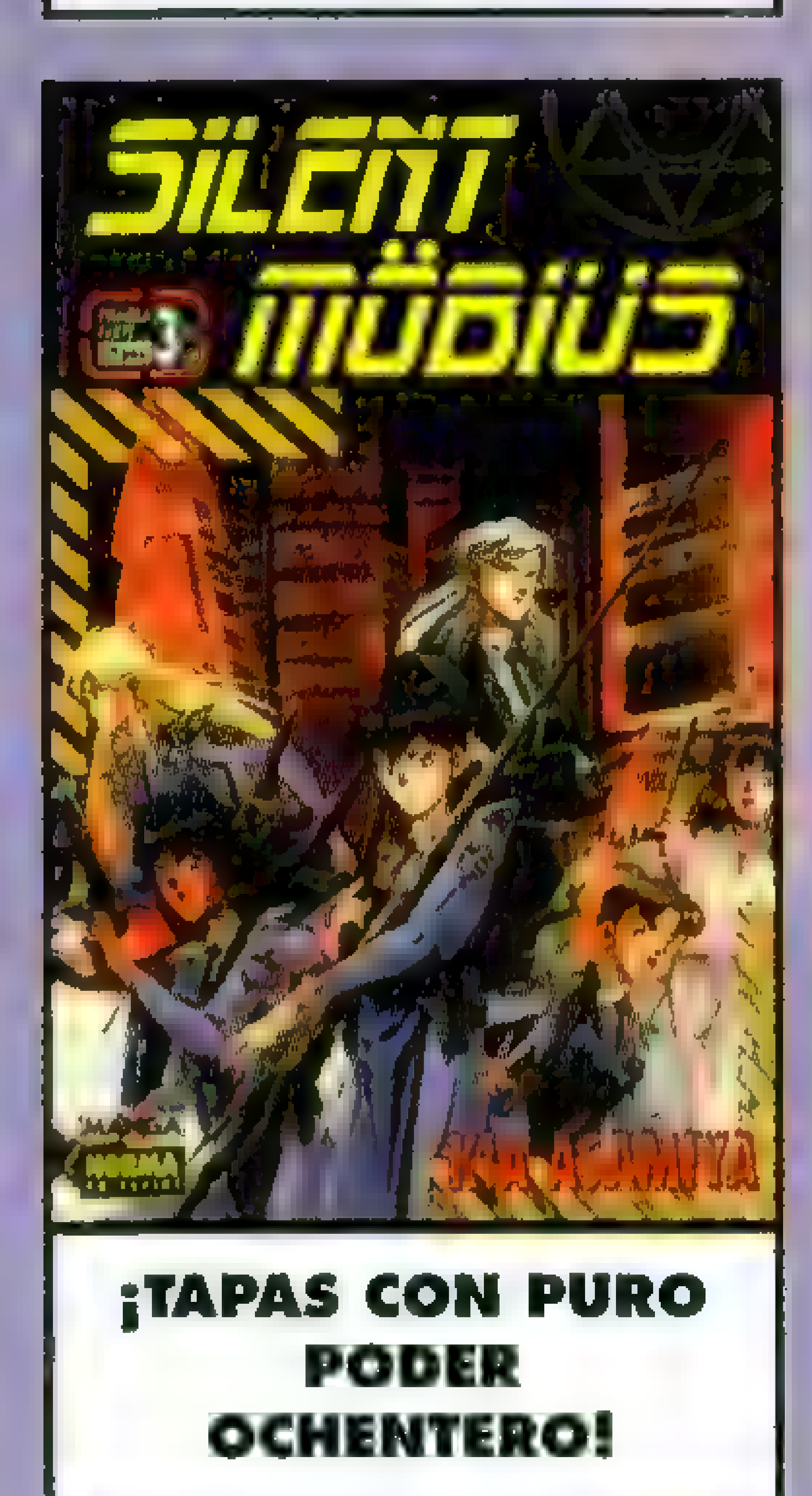
Al abrir la revista me di cuenta que no había mucho de acción ni de naves espaciales ni de na-da... en realidad, era todo de hechizos, demonios y papeles con kanjis voladores... ¡Gran bajón!

Lo único llamativo era que esta edición de **Viz** había sido coloreada con acuarelas, aunque hoy en día resulta horrorosa a la pupila acostumbrada a los dinámicos coloreados de **PhotoShop**.

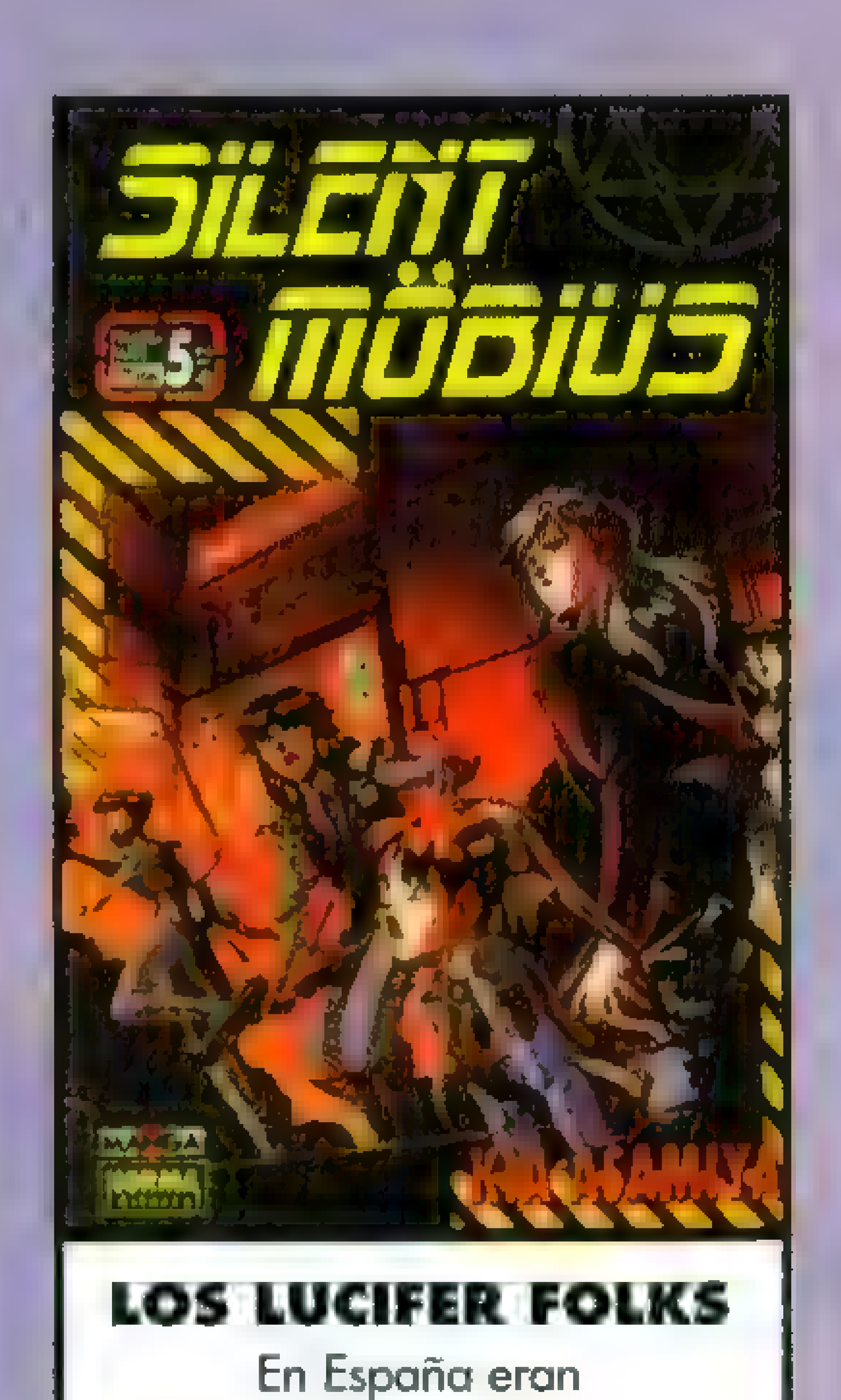
Por eso nuevamente este ejemplar fue a parar a la pila de revistas con poca circulación, pero esta vez en la biblioteca de mi casa.

Pocas semanas después comenzaron a llegarme por correo los nuevos números de **Silent** y de otras series que esta editorial te mandaba a tu hogar por magros dólares. Ya no se trataba de los ejemplares coloreados sino de la reedición en blanco y negro, tal y como los conocemos ahora.

Así me empecé a enganchar



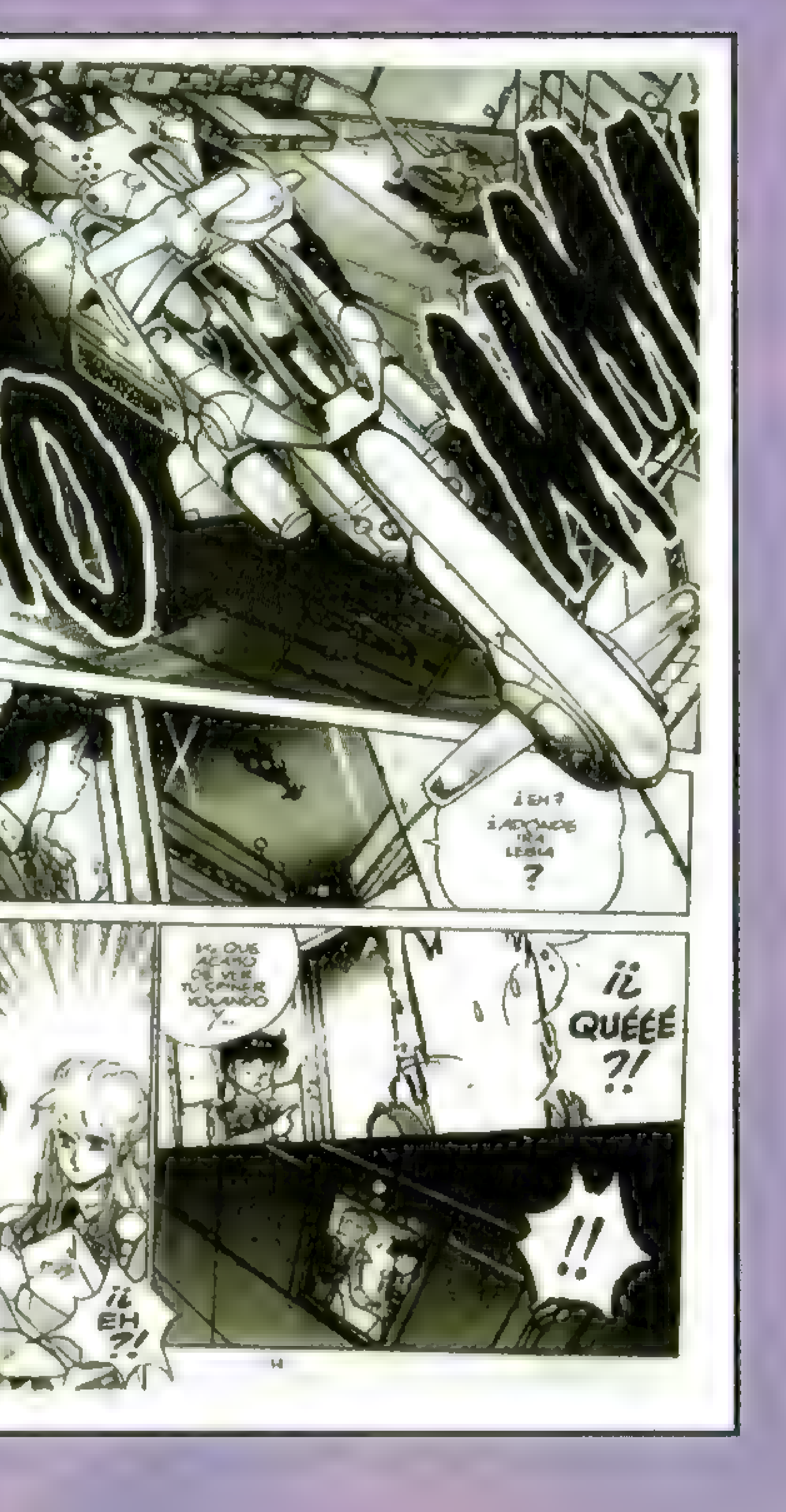
¡TAPAS CON PURO PODER OCHENTERO!



LOS LUCIFER FOLKS

En España eran llamados 'Siniestros'...

EL MANGA DE KIA ASAMIYA





con la historia y descubrí que en realidad era muy buena, y que el dibujo era fascinante, al menos durante la buena parte de la saga, todo lo contrario a mi primera impresión derivada de haber comprado un ejemplar al azar.

Silent Möbius fue publicada en el **Japón** por **Kadokawa Shoten** en 1989 y hasta la fecha no ha tenido una conclusión definitiva. A su vez, con idas y venidas, **Viz** publicó gran parte de los doce tomos japoneses que hasta la fecha han salido a la venta en su país de origen, mientras que por su parte en 1995 **Norma Editorial** se encargó de editarlo en nuestro idioma; tomitos que llegaron a nuestras manos poco tiempo después a un precio inigualable.

Lo dicho, si te gusta el manga confuso y retorcido de fines de los ochentas, con ingenuo argumento, personajes de corte clásico y mecas onda película de **Riddley Scott**, **Silent Möbius** es lo tuyo.

KATSUMI LIQUEUR –

HE RECIBIDO MUCHAS CARTAS SORPRENDIDAS PORQUE NO SABÍAN QUE KATSUMI ERA LA PROTAGONISTA, HASTA QUE YO LO ACLARÉ EN EL CAPÍTULO 4. ¡PERDÓNAME KATSUMI! ¡TODA LA CULPA ES MÍA!, A PARTIR DE AHORA, TE RESALTARÉ MÁS!

A PROPÓSITO, KATSUMI ES UNA APASIONADA DE LOS VIDEOS, Y COMO SE GASTA LA MAYOR PARTE DE SU SUELDO EN COMPRARLOS, A FINAL DE MES SIEMPRE HA DE PEDIRLE A LEBIA UN PRÉSTAMO.

SUS VIDEOS FAVORITOS SON LOS DE LA SERIE "ULTRA 7", Y TIENE TODA LA COLECCIÓN.

EN EL CAPÍTULO 4 APARECE MIRANDO UNO

KATSUMI TIENE DOS ESTILOS DE PEINADO. PARECE QUE LOS LECTORES PREFIEREN EL PELO LARGO. PERO CUANDO LO LLEVA RECOGIDO TAMPOCO ESTÁ MAL, ¿NO?

SU AVENTURA VA SIENDO CADA VEZ MÁS EXCITANTE.

¡NO TE LA PIERDAS, ¿EH?!

KIA

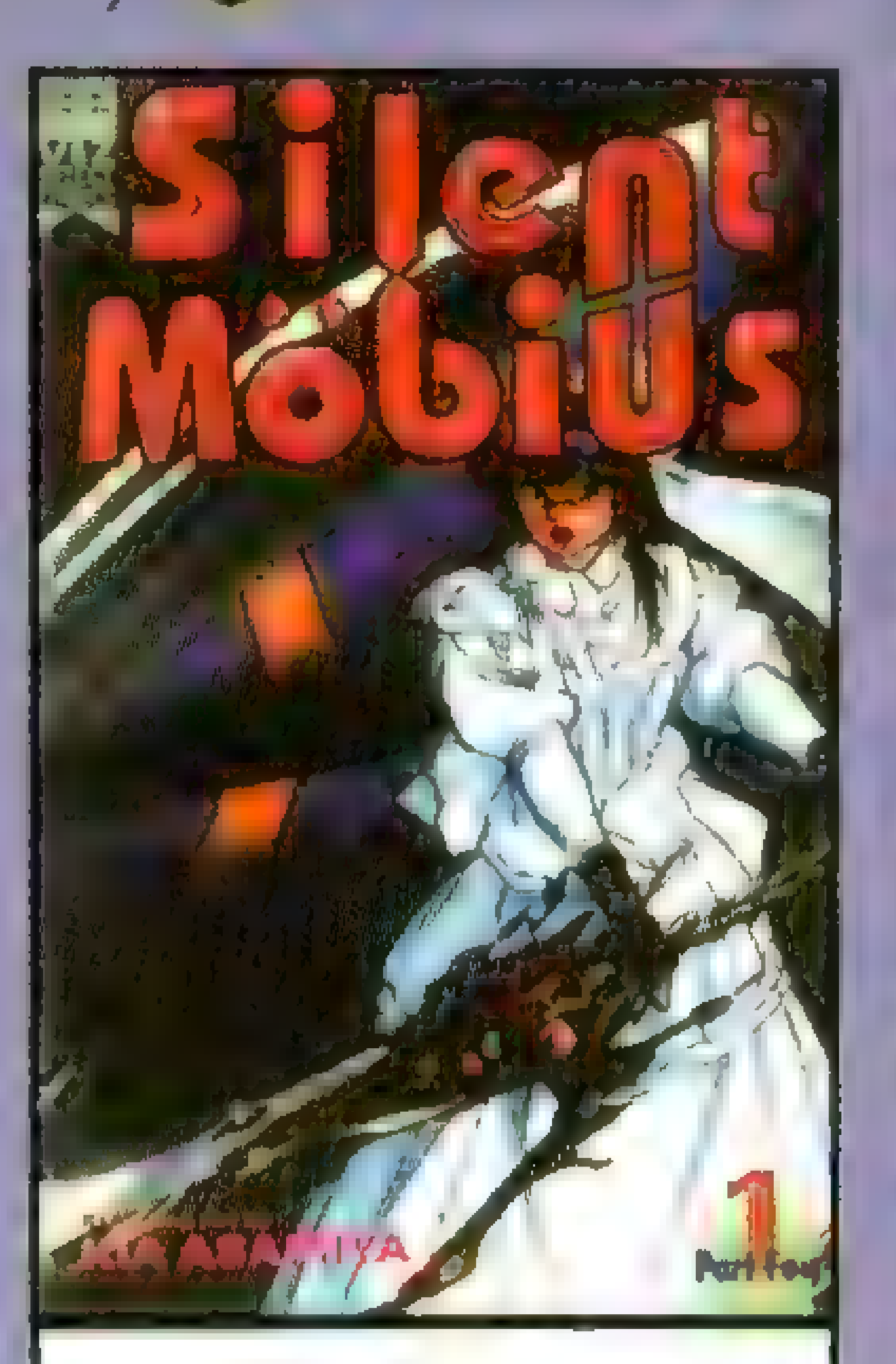
EL VESTIDO PRIVADO QUE LLEVA EN EL CAPÍTULO 5.

SU APELLIDO, LIQUEUR, PALABRA "LICOR".

A ELLA LE GUSTA BEBER BASTANTE.

¡LOS CHISTINES DE ASAMIYA!

Con tal de zafar un par de páginas, el Kia ponía algunos comentarios dirigidos al curioso lector.



EL MANGA

En su versión norteamericana.

SILENT MÖBIUS

Las Películas - Por Marcelo Romero

¿Qué podrías hacer con todos tus adelantos tecnológicos contra un enemigo que proviene de un mundo sobrenatural?

Esa es la pregunta que late permanentemente en **Silent Mobius**, el manga que **Kia Asamiya** creó a finales de los '80 y en el que fusionó originalmente hechicería y computadoras mixturando estas disciplinas supuestamente irreconciliables.

En **Silent Möbius**, **Asamiya** -que de tanto en tanto se esfuerza y saca algo bueno- nos interna en un mundo en decadencia pero que todavía reposa cómodamente sobre su brillante tecnología, segura en la comodidad de sus avances industriales y en un desarrollo lógico de las cosas.

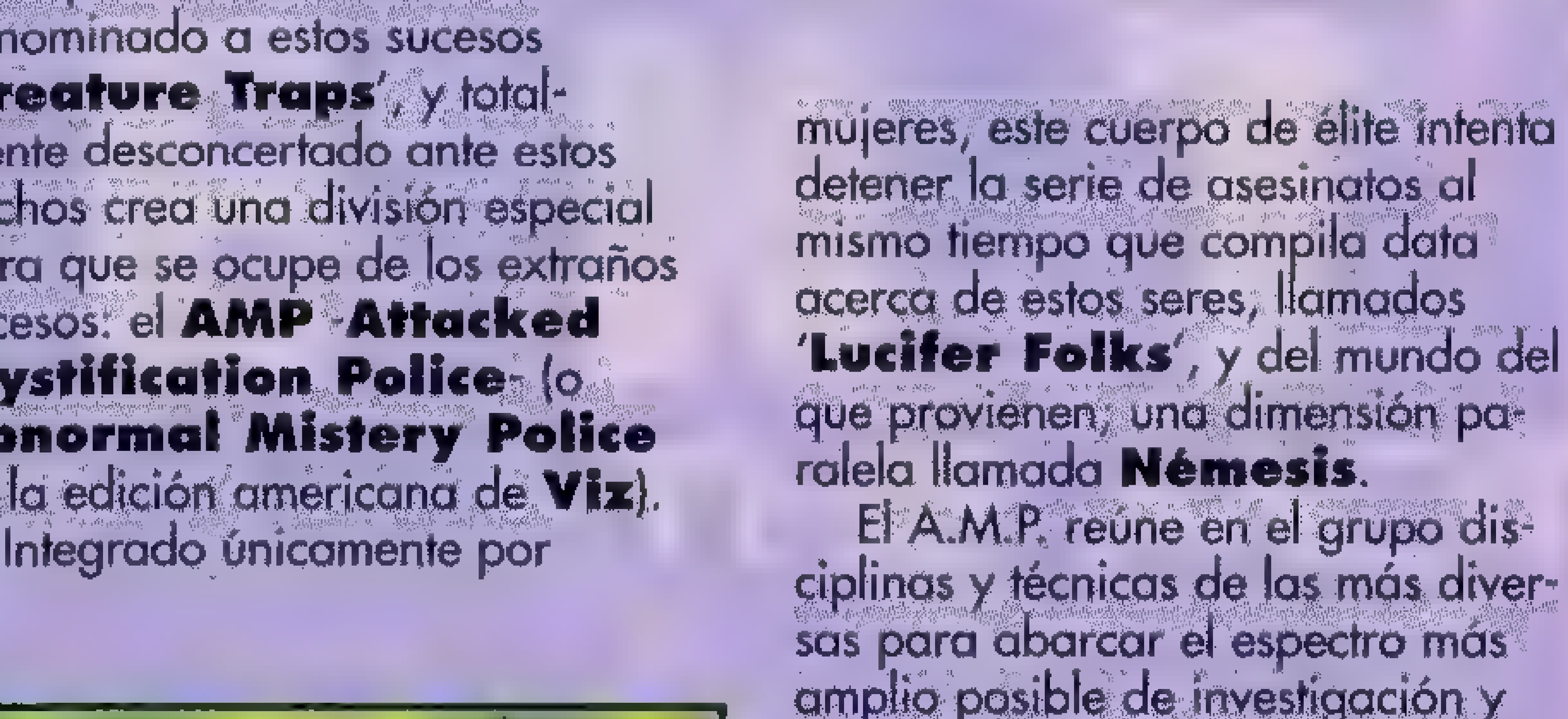
Tokio en el año 2028 es una superpoblada ciudad plagada de enormes torres de cristal y acero que guardan en su interior a grandes corporaciones, pero en sus calles repletas de neones y azotadas por lluvia ácida acechan misteriosos entes sobrenaturales que atacan a los humanos asesinándolos de forma cruel y sangrienta.

El Departamento Metropolitano de Policía ha denominado a estos sucesos '**Creature Traps**', y totalmente desconcertado ante estos hechos crea una división especial para que se ocupe de los extraños sucesos: el **AMP Attacked Mystification Police** (o **Abnormal Mistery Police** en la edición americana de **Viz**).

Integrado únicamente por mujeres, este cuerpo de élite intenta detener la serie de asesinatos al mismo tiempo que compila data acerca de estos seres, llamados '**Lucifer Folks**', y del mundo del que provienen, una dimensión paralela llamada **Némesis**.

El A.M.P. reúne en el grupo disciplinas y técnicas de las más diversas para abarcar el espectro más amplio posible de investigación y aumentar su fuerza de ataque: hackers (**Lebia Maverick**), sacerdotisas (**Nami Yamiguno**) y cyborgs (**Kiddy Phenil**), además de telépatas (**Yuki Saiko**) y hechiceras cabalistas (la mismísima comandante **Rally Cheyenne**). Además, cuentan con el indispensable apoyo logístico de la más alta tecnología en sistemas, computadoras e inteligencias artificiales. Es decir, todo lo que un buen departamento de policía necesita: mujeres hermosas, inteligentes y con habilidades sobrehumanas.

Así y todo, las fuerzas a las que



EL A.M.P. EN EL CINE

Portada del LD de la primera película de Silent Möbius.



KATSUMI LIQUEUR

Víctima y protagonista del primer film de esta saga.



¡BICHO FEO!

Los Lucifer Folks nuevamente atacan Tokio.

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO



¡Wallpapers e ilustraciones de esta serie!

se enfrentan son demasiado poderosas y para combatirlas necesitan de un integrante más en el equipo, una mujer que contiene en sí misma un poder que los mismos **Lucifer Folks** desean para ellos: **Katsumi Liqueur**, quien quizás también sea la explicación de la irrupción de las monstruosas entidades en este mundo.

Silent Möbius The Motion Picture

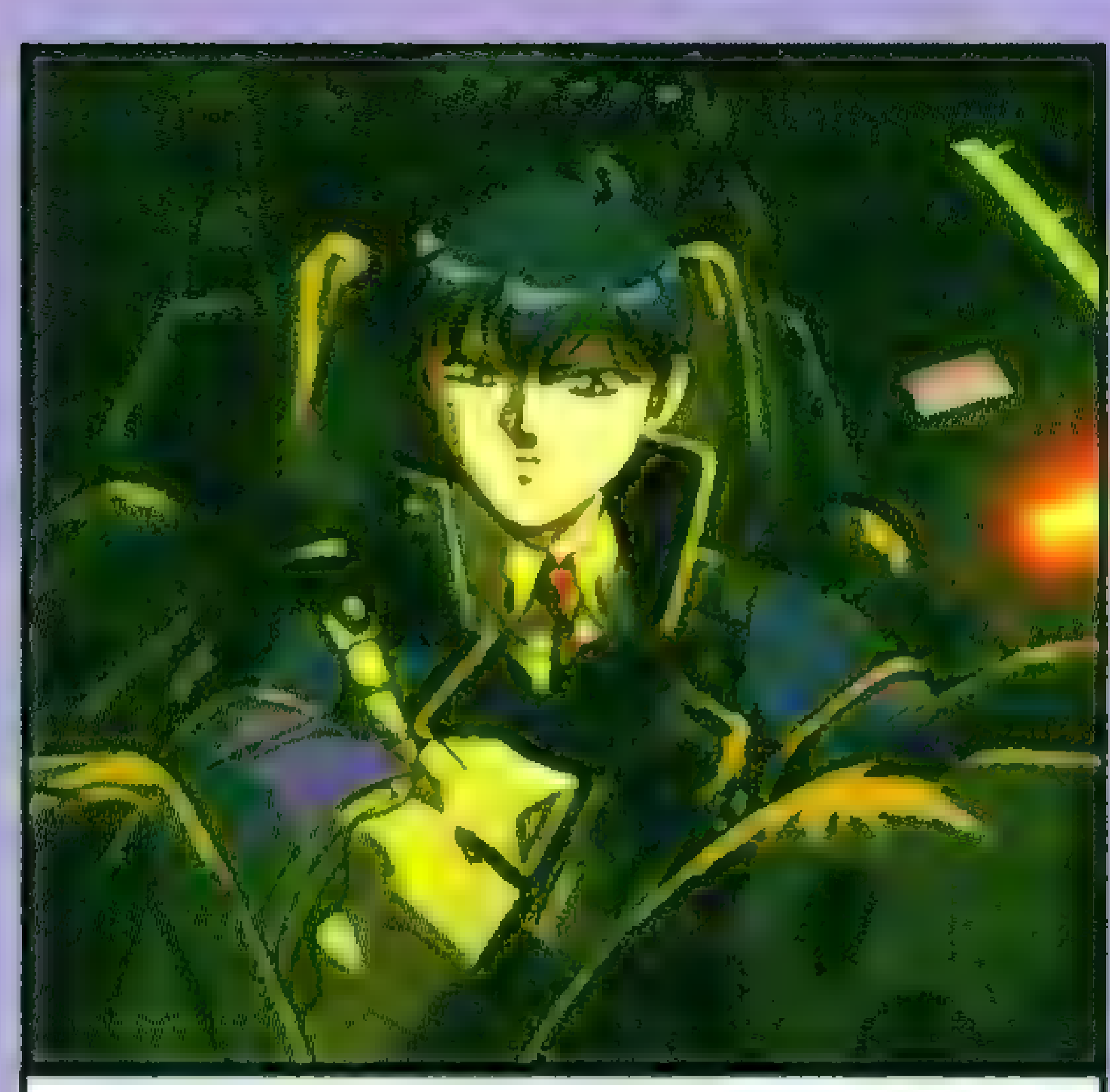
Para explotar la fiebre desatada por el manga, **Haruki Kadokawa** -dueño de la editorial **Kadokawa Shoten**- se embarca en 1991 en la producción de la primera de las dos películas en la historia de **Asamiya**.

'**Silent Möbius - The Motion Picture**' se centra en el quinto volumen del manga, que relata la renuente incorporación de **Katsumi** a las fuerzas del **A.M.P.**

Todo se inicia en el Año Domine 2028, con **Katsumi** dirigiéndose a enfrentar a un **Lucifer Folk** aparecido en el más reciente edificio construido en **Tokio**: el **Spiral Building**. Allí se traba en combate con una nueva amenaza proveniente de **Némesis**, pero en este caso no es una criatura más.

Al quedar frente a frente, **Katsumi** presiente que ya han luchado anteriormente. Sus recuerdos la llevan cuatro años atrás, a un lugar y un tiempo en el que había una **Katsumi** muy diferente.

En 2024, ignorante de todo lo que ocurre a su alrededor y de los poderes místicos que en ella confluyen, nuestra heroína vuela desde **Hawaii** para visitar a **Fuyuka**, su madre, que se encuentra muy grave. Camino al



A BORDO DEL SPINNER

No es el perro de El Bar, sino las unidades de patrulla de la A.M.P.



TIPICA ESCENA DE DUCHA

¡La sorpresa que se llevará Katsumi en la bañera es lo mejor de la película!

LAS BANDAS DE SONIDO

Kiddi Phenil tenía un look mucho más bellantero en comparación con la serie de TV.



EL A.M.P. EN EL CINE OTRA VEZ

Portada del LD de la segunda película de Silent Möbius.

hospital es abordada por **Kiddy** y **Nami**, que le preguntan extrañadas cómo hizo para pasar un área restringida que además posee una barrera espiritual supuestamente imposible de cruzar.

Intentando dar explicaciones que no tiene, **Katsumi** es atacada por una monstruosa criatura que emerge de la pared del callejón y que quiere devorarla para quedarse con todos sus poderes. La situación es salvada por las habilidades de **Kiddy** y **Nami**, que a duras penas pueden hacer retroceder al ente transdimensional.

Asombradas por las capacidades de la recién llegada, le proponen unirse al cuerpo de élite, pero **Katsumi** rechaza violentamente la invitación. Ella sólo quiere una vida normal y corriente.

Ya en el hospital, **Katsumi** se reencuentra con su madre.

Fuyuka está preocupada por el futuro de su hija, oculta un secreto terrible que involucra su destino pero teme contárselo a su hija, asumiendo que ella jamás se lo perdonará.

Los **Lucifer Folks** no se quedan ociosos e intentan apoderarse nuevamente de la chica, que los destruye involuntariamente mediante un escudo místico que su padre puso en ella.

La gente del **A.M.P.** cada vez está más sorprendida por el tremendo poder que habita en **Katsumi**, las chicas insisten en hacerla una de las suyas, pero la protagonista se resiste a creer todas esas teorías sin sentido y le atribuye todos los ataques a un perverso plan para convencerla.

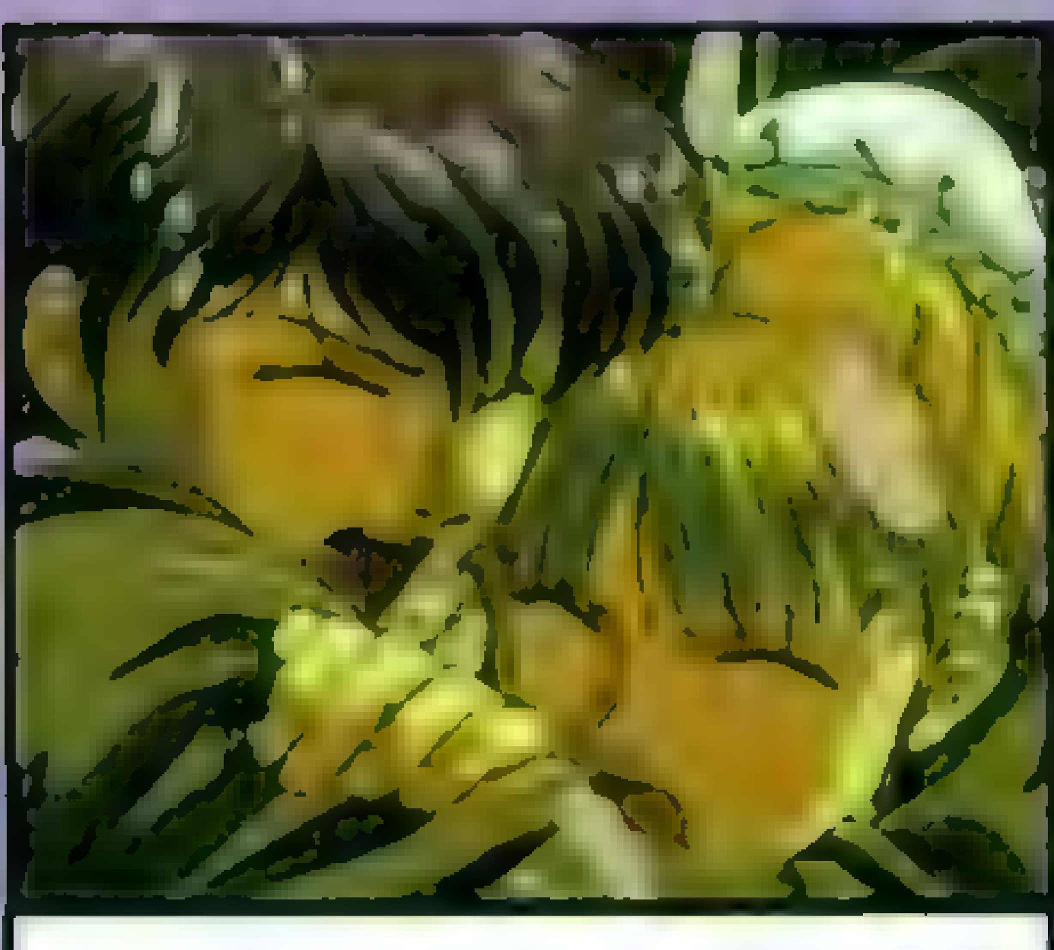
Sin embargo, su madre conoce la verdad, sabe por qué los entes demoníacos están detrás de su hija con tal avidez, y decide sacrificarse para salvarla. En un complejo ritual que se lleva a cabo en los cimientos de la recién iniciada construcción del **Spiral Building**, **Fuyuka** convoca al **Lucifer Folk** para entregar su vida a cambio de la de su hija, pero antes de morir consigue explicarle algunas cosas a **Katsumi**, que presencia la agonía de su madre sin poder hacer nada.

El flashback trae nuevamente a **Katsumi** a su lucha presente con la entidad maligna, la misma que mató a su madre, y están en el mismo lugar en el que todo aconteció.

Así, **Katsumi** se encuentra con la posibilidad de vengar a su madre...

Silent Möbius -The Motion Picture- es una película de acción con muy buen timing pero que deja el espacio necesario a las escenas más calmas que narran la historia.

A pesar de haber sido hecha hace varios años, aún hoy puede verse una animación más que decente y un diseño de personajes hechos a imagen del viejo estilo de **Kia Asamiya**. De este último trabajo se encargó **Michitaka Kikuchi**, imaginario partner en más de una ocasión de **Asamiya** y que como dijimos es en realidad su alter ego



¡HIIIIIICCC!
La histeria y los grititos siempre presentes durante las escenas de acción.

SILENT MÖBIUS II

La segunda película no es más que la primera vuelta a contar.

Siguiendo el recurso narrativo de los flashbacks, **SM II** continúa donde la primera terminaba: con **Katsumi** intentando superar los dolorosos momentos en los que presenció la muerte de su madre y en los que descubrió sus poderes místicos.

Intentando dejar todo eso atrás, decide volver a su **Hawaii** natal, buscando olvidarse de todo y siguiendo la ilusión de una vida normal, que de hecho ya perdió. En el aeropuerto se encuentra con la extraña novedad de que la gente del **A.M.P.** ha removido su visa y está imposibilitada de abandonar el **Japón**.

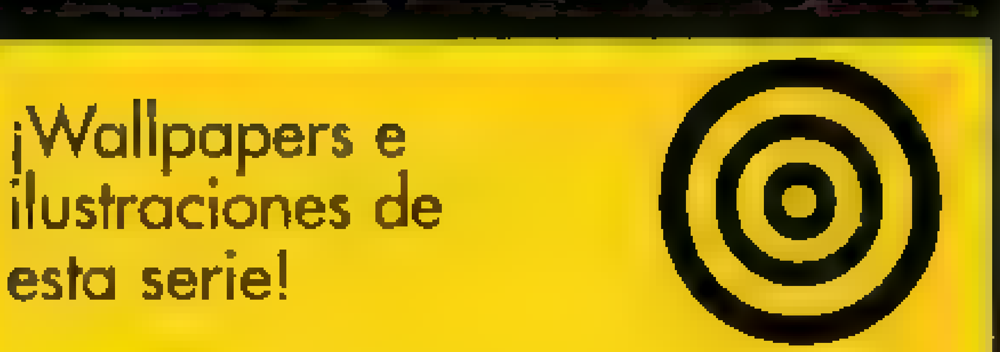
Rally Cheyenne, la comandante, nuevamente intenta ganarla para la fila de los buenos pero rebota contra la obstinación de **Katsumi** (que ya nos está cansando).

Harta de toda esta gente, huye hacia las calles congestionadas y es atacada nuevamente por un demonio de **Némesis**, del que escapa. Luego de peregrinar bajo la lluvia ácida comienza a sentirse mal y es auxiliada por una adolescente llamada **Yuki**.

De pronto, **Katsumi** tiene visiones en las que aparece junto a esa adolescente, ambas enfundadas en los azules uniformes del **A.M.P.** **Yuki** se preocupa por su nueva amiga y decide seguirla

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

¡Wallpapers e ilustraciones de esta serie!





AFICHE PROMOCIONAL

Para la segunda película de Silent Möbius.

hasta la bahía de **Tokio**, donde **Katsumi** descubre un puente que había visitado tiempo atrás junto a su madre.

Cerca del puente hay una pequeña casa donde una niña rubia y un anciano juegan a un ajedrez cuyas piezas son pequeñas figuras humanas. La casa tiene el apellido de la madre de la protagonista tallado en la puerta.

Yuki le advierte que no entre ya que presiente peligro dentro de la casa pero sus advertencias no son escuchadas.

Dentro de la morada, **Katsumi** se encuentra con un cuadro de **Fuyuka** y una carta de su padre, **Gigelf**.

Súbitamente es atacada por **Lucifer Folks** que se apoderan de ella y la llevan al puente, donde muchos demonios se encuentran atrapados gracias a los hechizos de **Gigelf**.

Necesitan comer el cuerpo de **Katsumi** para liberarse, ella es la única persona que tiene el mismo poder que el temible nigromante.

A punto de ser devorada, la aparición oportuna de **Kiddy**, **Nami** y **Yuki** le salva la vida, no sin antes aprender nuevas cosas sobre sus poderes.

Finalmente, **Katsumi** y **Nami** se unen definitivamente al **A.M.P.** para dedicarse a erradicar monstruos viscosos de las calles de **Tokio**.

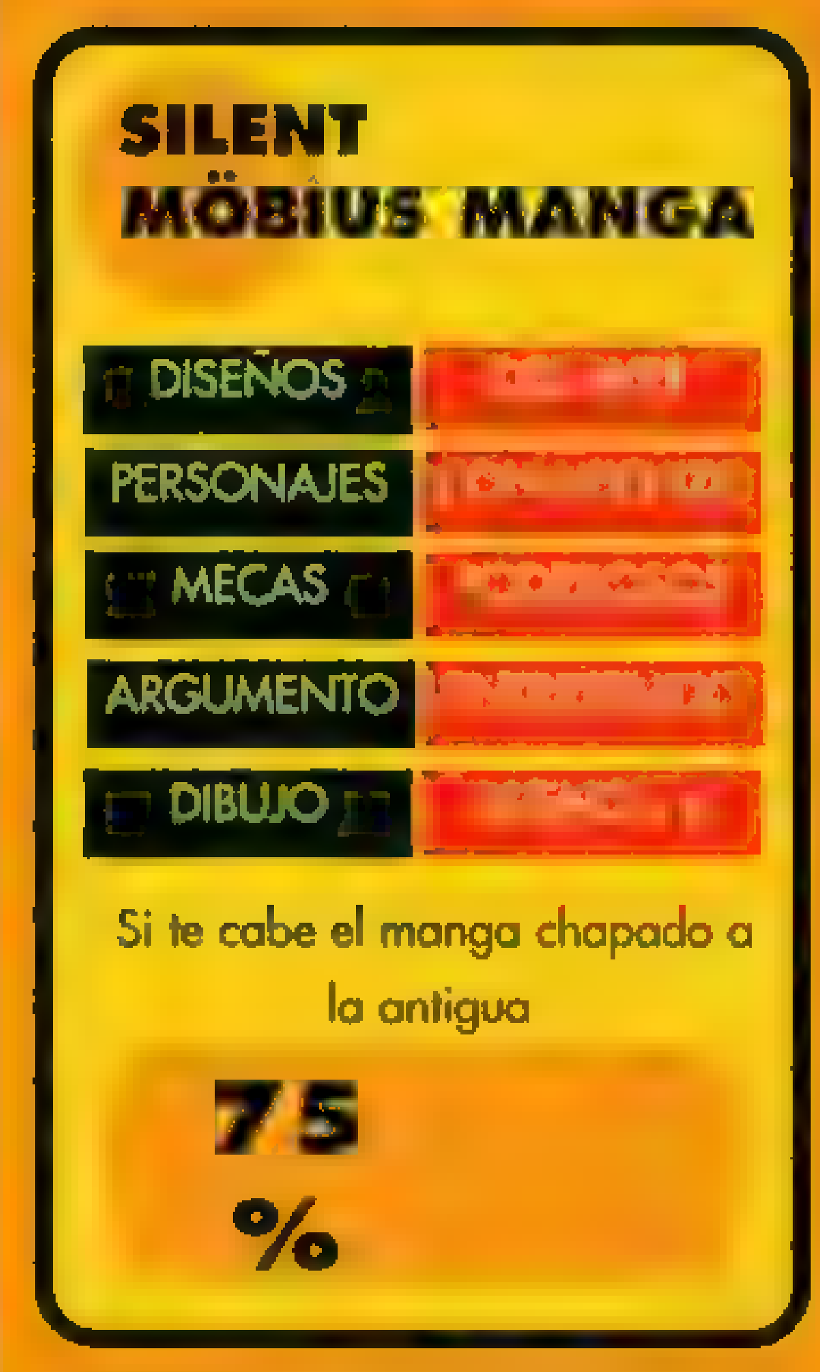
Como secuela de la primera película, **SM II** eslabona las circunstancias en las que se completa el equipo de las mujeres tecno-hechiceras y que queda listo para las aventuras que están por venir (la última escena de **Silent Möbius II**, donde las chicas enfrentan a un monstruo en un edificio del gobierno, es el comienzo del manga), pero además también sirve como presentación de personajes secundarios que desarrollarán roles importantes este universo.

Tal es el caso de **Roy de Vice**, novio de la **Katsumi**, y futura víctima de los monstruos de **Némesis**.

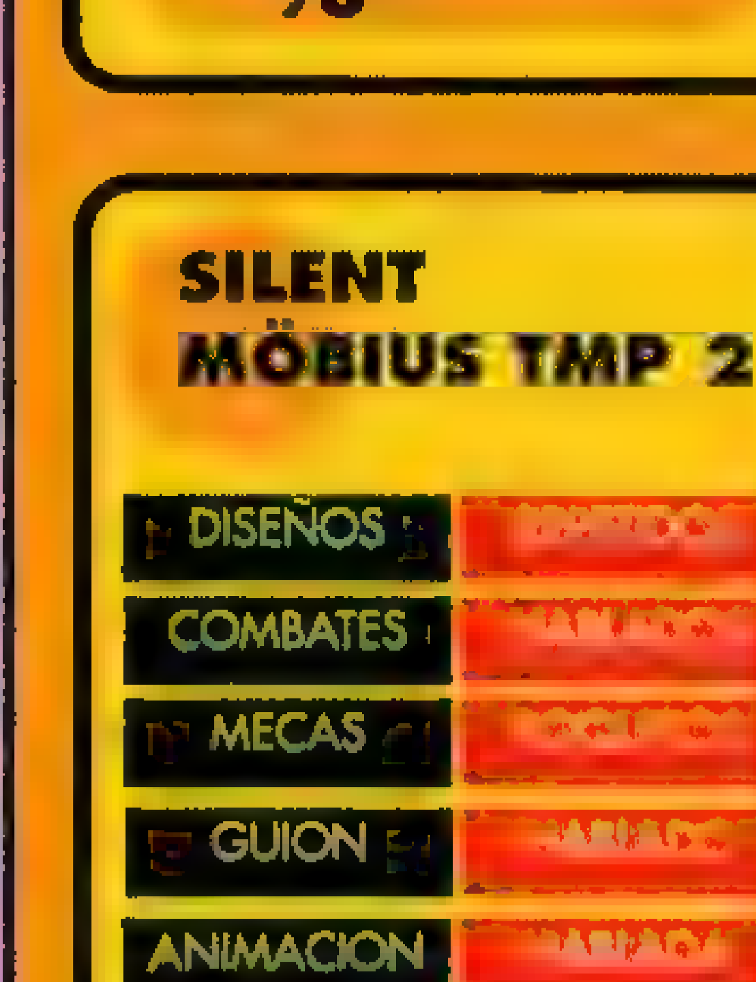
Desde lo técnico, la animación mantiene el nivel de la primera aunque el diseño de personajes se acerca más a lo que ahora conocemos de **Asamiya**; es decir, gente con ojos grandes y narices prominentes que forman ángulos de 45º, más o menos.

De todas formas, ambas obras son dignas de verse y, lo que no es poco, han resistido bastante bien el golpe de los años.

EL REPORTE DE GLOBAL



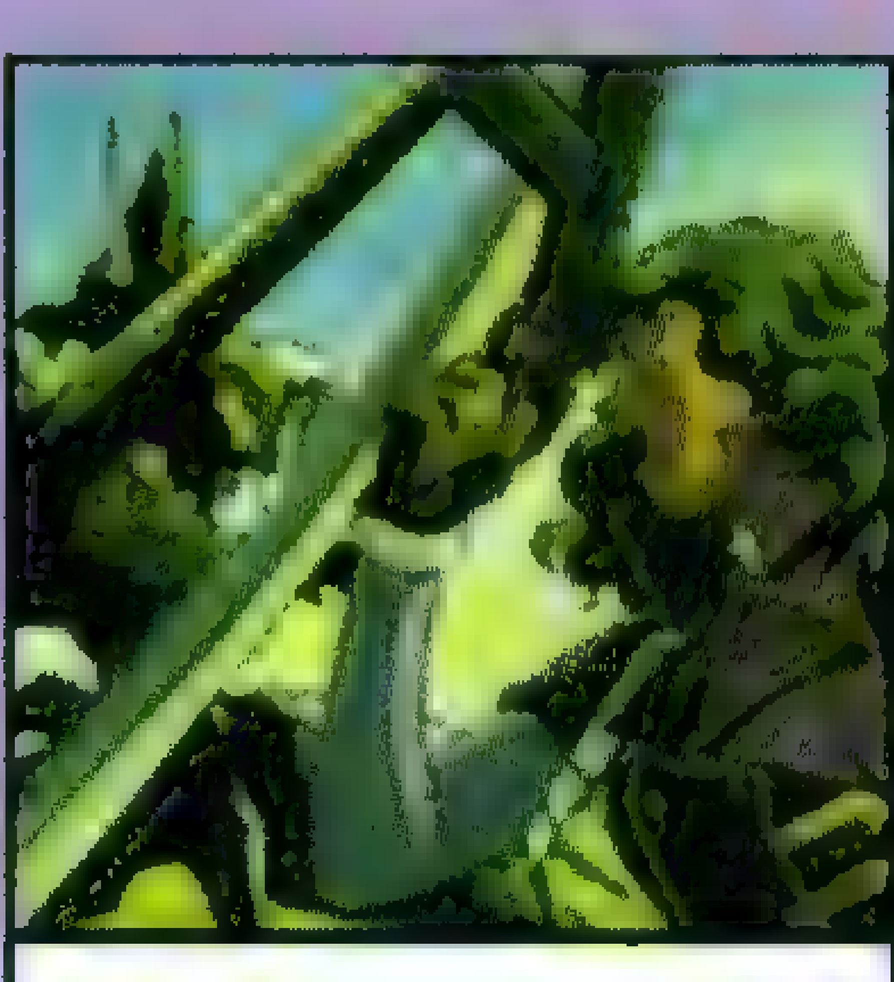






¿TRAJISTE LAS ENTRADAS?

¡Si no las traías te matááábamos!



¡LUCIFER FOLK!

o

¿Hudson Hawk?


En el cie
...en la
wwwlarevist

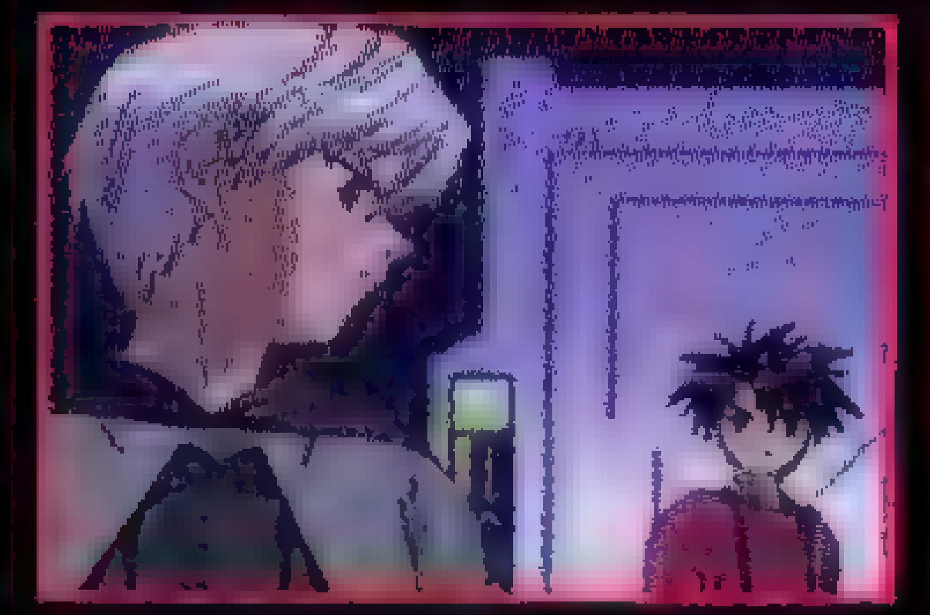
MEGAMI KOUHOSEI

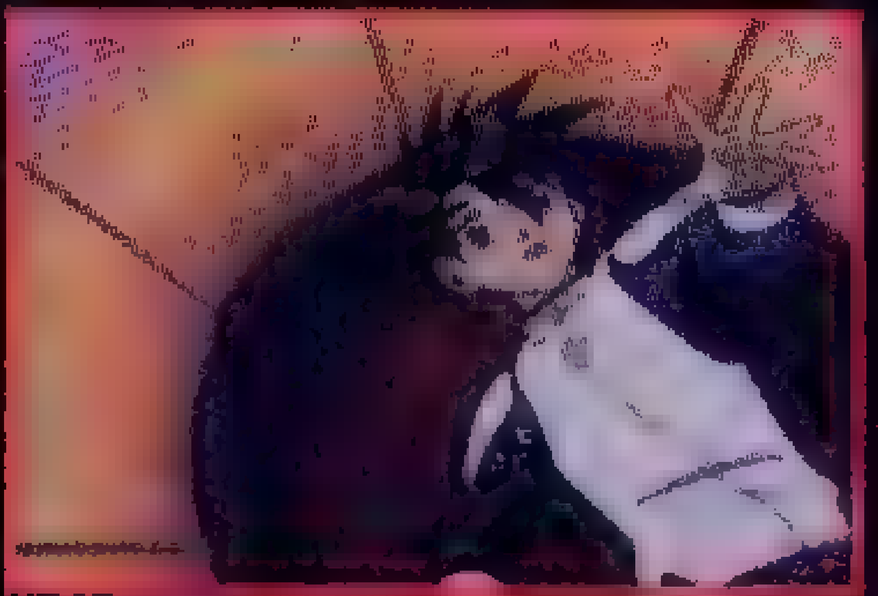
The Candidate For Goddess - Guía de Episodios - Por Patricio Land



0 - Connection

Los nuevos candidatos para ingresar a la escuela GOA hacen su arribo. Entre ellos están Zero Enna #88, Clay Cliff Fortran #89 y Hiead Gner #87. No pasa mucho tiempo antes que los candidatos #88 y #87 demuestren su enemistad. Zero Enna accidentalmente se introducirá dentro del Ingrid Eevaleena con consecuencias impredecibles...





Rating:

1 - Alignment

La entidad con forma de mujer dentro del Ingrid hace contacto con Zero ante la incredulidad de Garu y su mecánico, que no comprenden cómo un cadete inexperto pudo 'conectar' con el meca. Tras el shock, Zero va a parar directo a la enfermería en un preocupante estado de coma. Mientras tanto, los novatos se acomodan en las instalaciones de GOA.

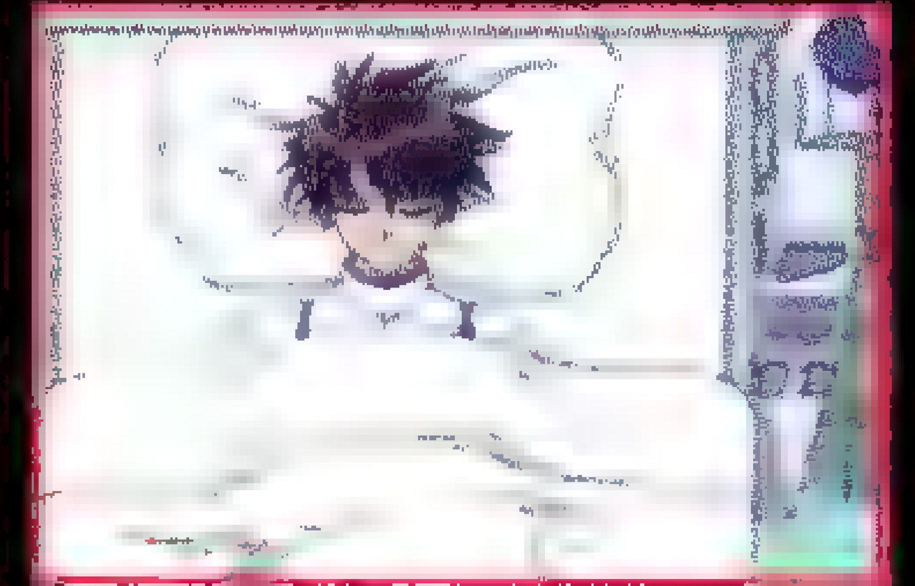




Rating:

2 - EX

Víctim, el enemigo implacable de la raza humana, está a punto de atacar Zion, último planeta donde nuestra raza perdura. Los primeros Pro Ings -mecas de menor envergadura que los Ingrids- son enviados como primera oleada para evitar el avance del enemigo. Pronto las bajas comienzan a llegar a la enfermería de la nave. Los candidatos descubren que hay una verdadera guerra allá afuera...

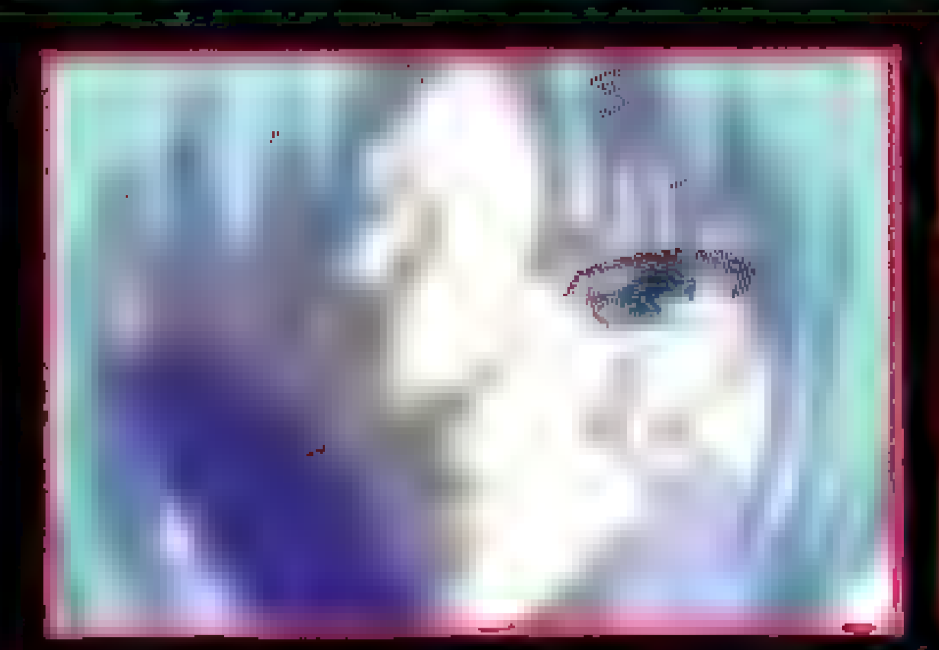




Rating:

3 - Consciousness

Mientras la batalla contra Zion se libra en el espacio, los nuevos candidatos asisten finalmente a la ceremonia de bienvenida. En el espacio, los pilotos de Ingrid y sus máquinas reciben un feroz contrataque enemigo. Dentro de GOA los nuevos entrenan y se ponen a punto física y mentalmente para el desafío que los reúne: ¡ser el candidato para la Diosa!

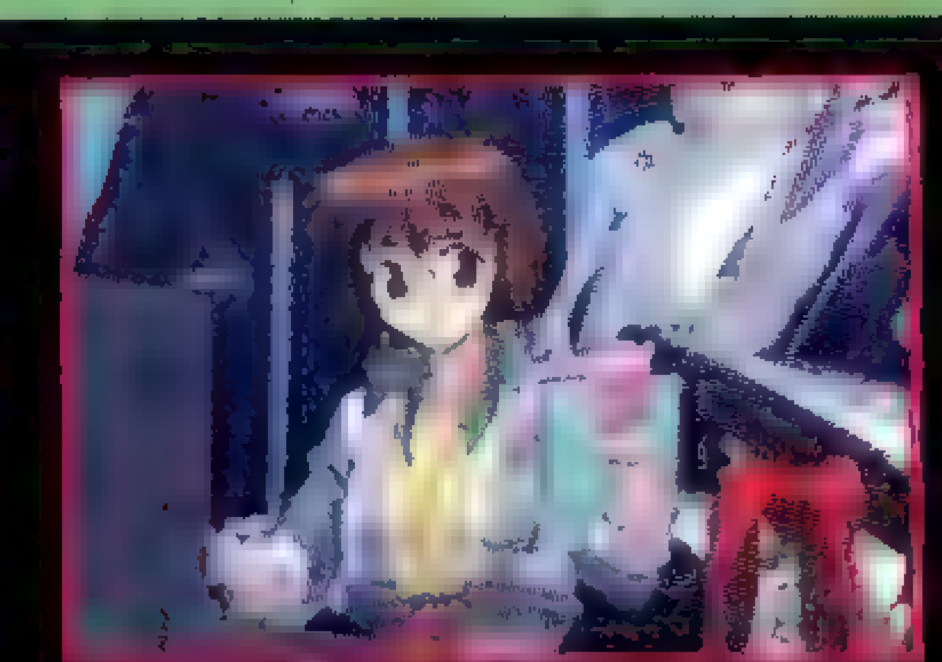
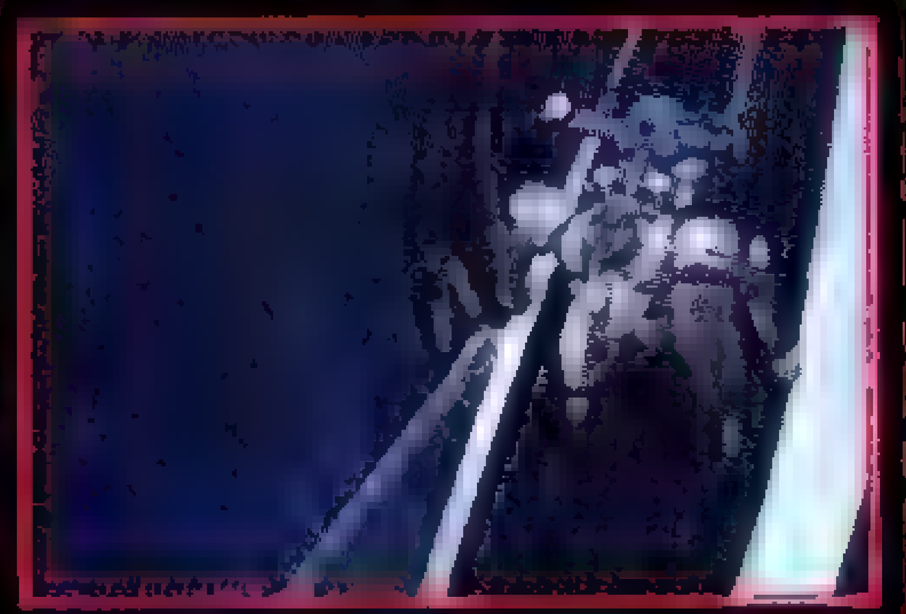



[illegible]

Rating:

4 - Partner

Como es sabido, cada Ingrid no solo necesita de un piloto sino también de un ingeniero mecánico en la base que se ocupe de la unidad a la que fueron asignados. Pronto, cada futuro candidato conocerá a su par en 'tierra'. Más tarde los chicos harán algunas pruebas en simuladores Pro Ing y se confrontarán al hecho de que combatir en el espacio profundo no es tan sencillo.

[illegible]

Rating:

5 - Combination

Zero es puesto a prueba en el simulador de combate a los mandos de una unidad Pro Ing. Kizna le hace el aguante desde los controles. Al principio, el protagonista vuelve a sentirse mareado a causa de la falta de gravedad pero sorprendentemente se repone y fácilmente se hace uno con su máquina de combate. Pero no hay tiempo para festejar, el enemigo se prepara para un nuevo ataque.




[illegible]

Rating:



Zero Enna y Kizna Towrik

6 - PRO ING

Se acerca la oportunidad en donde los nuevos candidatos se batirán a duelo de simulador Pro-Ing con los mejores pilotos de la academia. Erst (Art) Virny Cocteau resulta ser el que manejaba la máquina #5, la mejor de las que se desempeñaron en combate ante los ojos de los jóvenes aspirantes.





Rating:

7 - Ground Battle

En el campo de batalla virtual Zero y los demás medirán fuerzas y para sorpresa del muchacho Erst acudirá en su ayuda. Mientras tanto, en el espacio profundo los pilotos de Ingrid hacen frente a una nueva forma de Victim, derrotándolo no sin esfuerzos, lo que aumenta las posibilidades de que varios de los nuevos ganen el derecho a subirse a una de las diosas.





Rating:

8 - Death

Erst y Zero entablan una amistad a pesar de que éste le confiesa ser telépata. Durante el combate contra una ofensiva Victim sin precedentes, Ernest Coure (Eunesto) pierde la vida aunque la diosa es devuelta a la base. Pronto se hace necesario un nuevo piloto y el elegido resulta ser Erst (Art), hermano menor del piloto fallecido. Zero se promete llegar a ser como él.

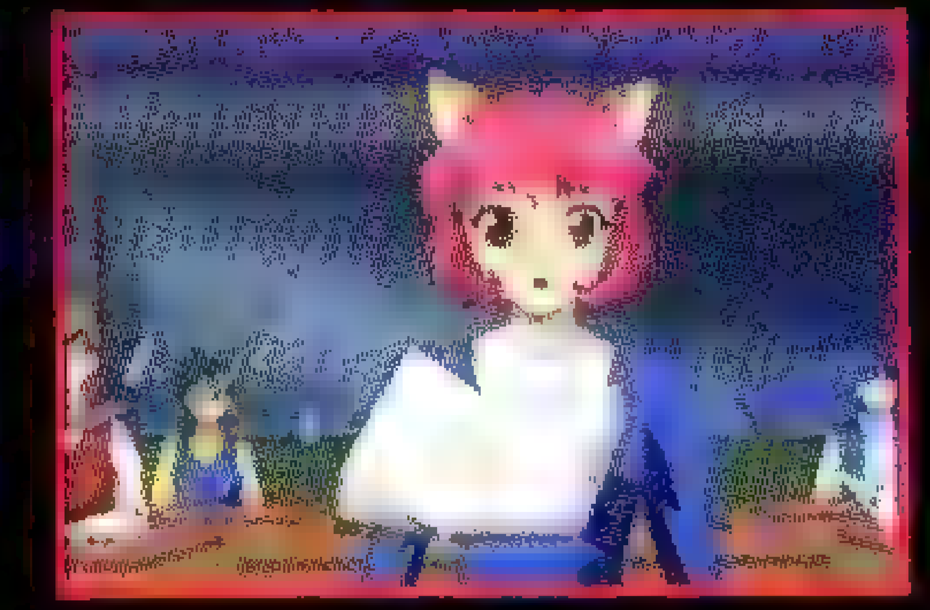




Rating:

9 - Dream

La diosa 05 es preparada para recibir a su nuevo piloto y a su mecánico: Reneigh Klein. Zero comienza a tener una serie de extraños sueños con sus compañeros en un bello planeta que podría ser Zion. Clay sugiere que todo ello es consecuencia de haber entrado en el Ingrid sin estar preparado y propone hipnotizar a Zero para descubrir lo que la diosa le ha revelado..

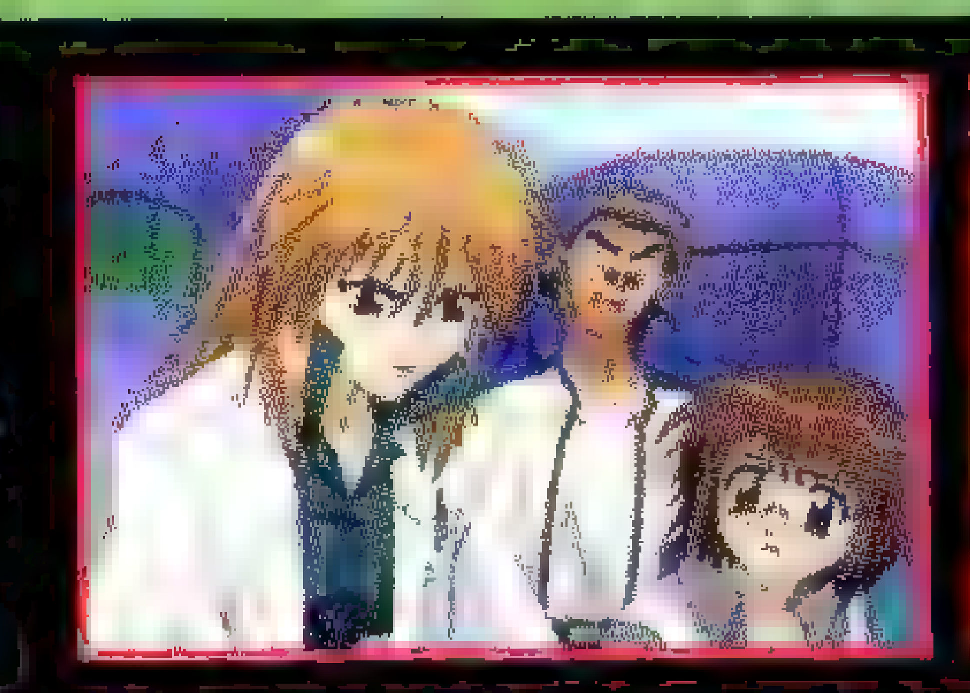




Rating:

10 - Jealousy

Hiead se pone como loco y decide que ya es tiempo de demostrarle a todos quién va a ser el futuro piloto de la diosa. Pero la furia desatada por su poder EX puede llegar a poner en peligro a la academia toda, ya que a pesar de poder tranquilizar el chico, una vez descontrolada la fuerza EX -tan destructiva como la de Hiead- nada puede detenerlo.



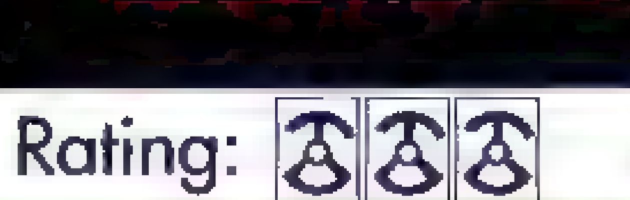


Rating:

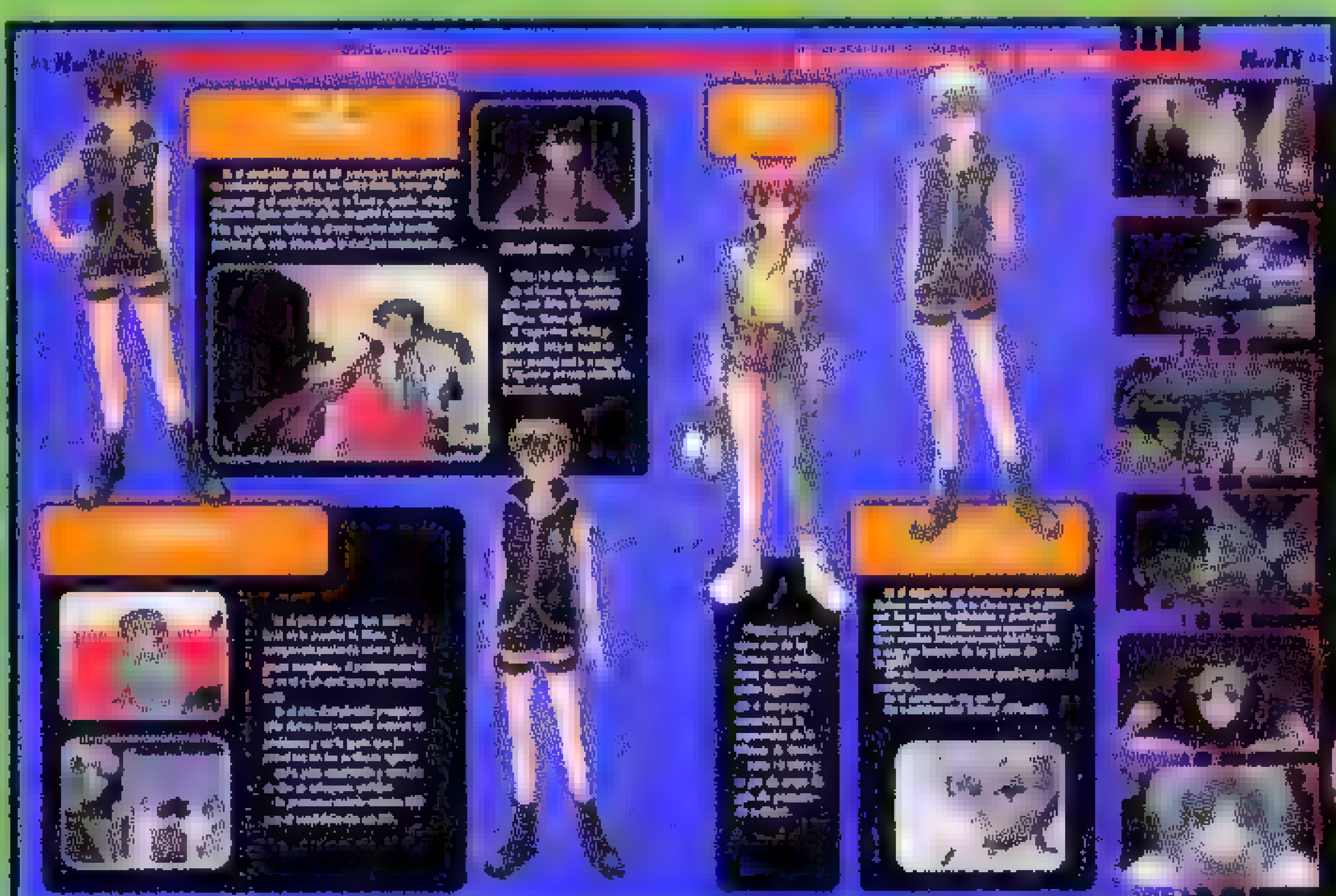
11 - Drift

Los ataques de Victims tipo R se han incrementado peligrosamente al punto que los candidatos en sus Pro-Ings deberán salir al espacio como última línea de resistencia. Pero alguien ha saboteado el meca de Zero y será cuestión de tiempo hasta que pierda el control del mismo... lo que lo llevará a enfrentarse cara a cara con los Victims, aunque Hiead estará allí junto a él y a las cinco diosas Ingrids.





Si querés saber más sobre esta serie podés encontrar una nota sobre la historia, su creador y los primeros episodios junto con la guía de personajes y mecas en el número 11 de nuestra revista.





RECORD OF LODOSS WAR

Por Manuel Silva

¡Bienvenidos a la sección de videogames de **Nuke**!

Hemos vuelto con todo. Bien, procederemos a contarles que este mes el fichín elegido ha sido para **Dreamcast**, porque los de **Play** ya nos parecen jueguitos de **Songa**.

Hace algún tiempo apareció una serie basada en un juego de rol (de esos de tablero y dados) que les partió la cabeza a los japoneses. Hablamos, claro, de **Record of Lodoss War**, serie de guerreros, hechiceros y elfos en una tierra pseudo medieval, en la tradición de los mundos creados por **Robert E. Howard** o **Tolkien** (Conan el Bárbaro y El Señor de los Anillos respectivamente, entre otros).

Esta serie se ganó a los roleros y a los amantes de la literatura fantástica por igual, y por supuesto también fue del gusto de los otakus sin prejuicios.

Pero quizás ustedes ya saben de qué se trata el universo de **Lodoss**, así que vamos a concentrarnos en el jueguito: es de una firma que se llama **Crave Entertainment**, que ha hecho juegos asquerosos de rol y otros mejores como por ejemplo **Galerians**, que es de pequeños **Akiras** con poderes mentales que se empastillan. ¡Poder!

Como no podía ser de otra manera, este **Record of Lodoss War** es un RPG.

Pero no del tipo ataque por turnos a la **Final Fantasy**, o **Tactics** como hubiéramos supuesto por lógica y por sus orígenes roleros.

El sistema de juego es Action RPG, no a lo **Zelda**, sino al estilo del juego **Diablo** para **PC** (que también salió para **Play** hace bastante tiempo).

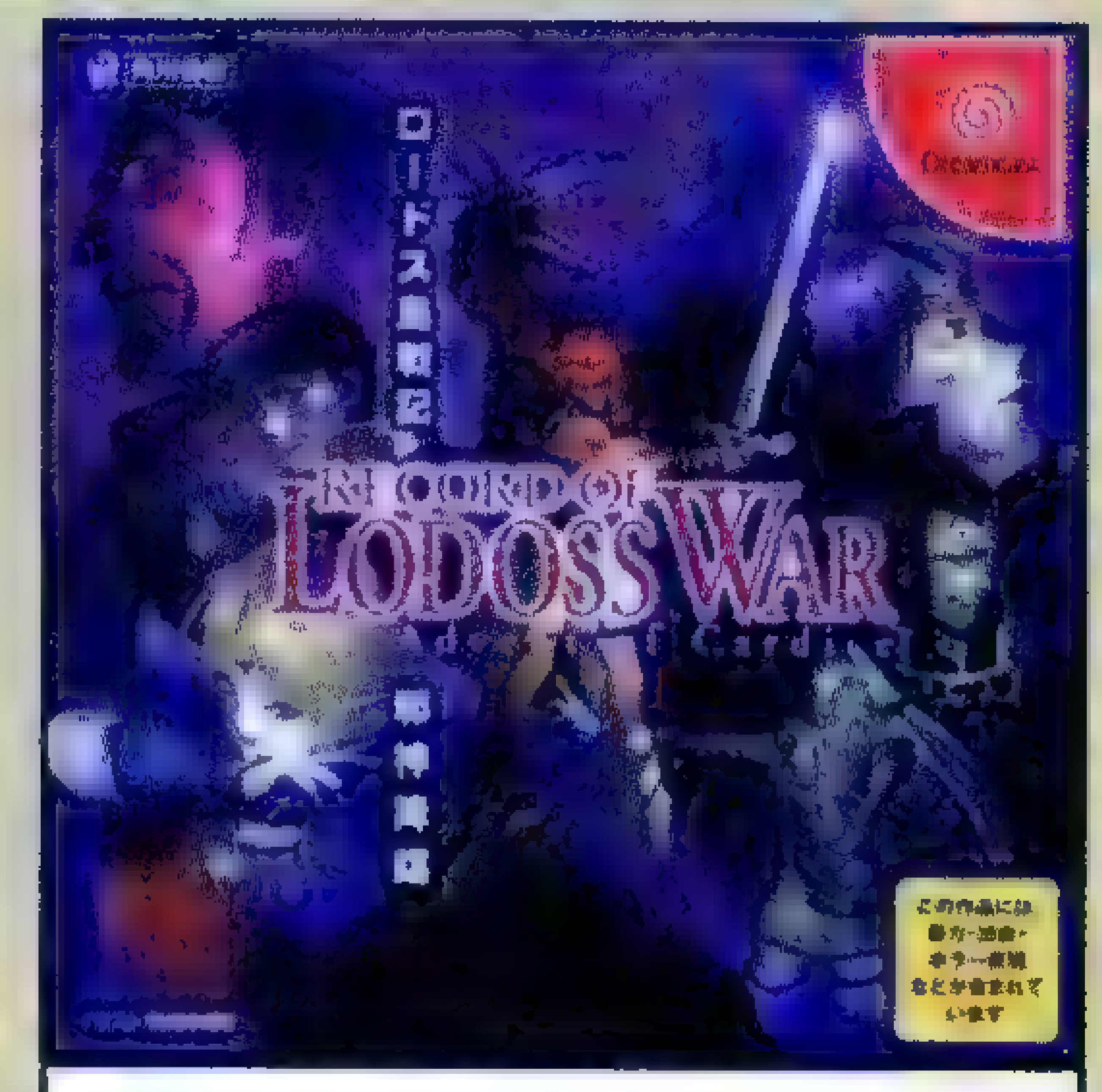
Así que veremos cómo se mueve un fornido chaboncito a lo largo de extensos escenarios isométricos, al mejor estilo **La Abadía** (& Compañía) **del Crimen**, aquel inolvidable juego español para **Spectrum**.

La diferencia entre **Record of Lodoss War** y **Diablo** se basa en que el primero está compuesto de gráficos poligonales, mientras que **Diablo** nos mostraba personajes hechos con antiguos (pero bonitos) sprites.

El objetivo de nuestro personaje será darle de a espadazos y ataques mágicos a todos los monstruitos (dragones incluidos) que se nos crucen en el largo camino, mientras cumple con los pedidos que le hace un brujo, quien lo resucitó de entre los muertos.

¡Sí!, somos un maldito zombi.

La meta final será derrocar a un sucio y gay hechicero que se propone resucitar a una poderosa entidad capaz de destruir todo el mundo de **Lodoss**.



RECORD OF LODOSS WAR

Portada japonesa del juego para Sega Dreamcast

Nuestro protagonista no recordará nada de su pasado en un principio, pero a lo largo del juego iremos encontrando pistas de su gloriosa existencia (¿quizás habrá sido un heladero?). También nos encontraremos con algunos de los personajes del universo **Lodoss**, quienes se unirán a nuestra lucha por la justicia y nos ayudarán en las batallas.

Entre ellos estarán **Parn** el guerrero y también la sugestiva elfa **Deedlit**, entre otros viejos conocidos del animé.

Los gráficos en general están bien, los polígonos son





VIDEOJUEGOS DE ANIME



pequeños pero lo suficientemente bien hechos como para apreciar algunos detalles (aunque nosotros preferimos los sprites).

La música es del tipo medieval obviamente, y no molestará para nada, por suerte no es onda **Rata Blanca** como muchos hubiesen apostado.

Eso sí, el juego puede llegar a ser interminable para aquellos que no estén acostumbrados a esta modalidad de fichines (bah, para los demás también), con algunos escenarios realmente infinitos.

Otra diferencia a favor de **Diablo** es que se podía jugar en modo multiplayer, y este Lodoss es sólo para un único y aburrido jugador. Algo para destacar: en este juego se hace uso de los viejos y queridos segmentos de película en CGI, algo que hace rato no se ve en la **Dreamcast** merced a que todo se hace con el motor del juego.

Si son fans de **Lodoss**, le pueden pedir a algún amiguito con **Dreamcast** que se las graben.

¿Y qué es lo peor del juego? Que nos resulta completamente indiferente.

Sí, es un fichín que durante un rato nos puede llegar a entusiasmar si el género del Action RPG nos agrada, pero ante los infinitos escenarios que deberemos recorrer, nos dan ganas de cambiar el CD y poner **Shenmue**, que es largo también pero mucho más copado. Si te gustó el animé, seguro que lo comprás; si te gustó **Diablo**, también le podés dar una oportunidad, pero si te gustan los RPGs normales, mejor dale a **Skies of Arcadia** que es mucho más juego.

¡Y si te caben los videojuegos en general, mejor jugate un **Pacman** que es lejos más variado!

Ahora les voy a presentar a un personaje controvertido. A partir de ahora será columnista en esta sección. Digo controvertido por lo siguiente: es alguien que surgió de las LAN Parties que organizamos los redactores de **Nuke**, y que en poco tiempo se ganó nuestro más infinito odio, ya que es un verdadero as de los videojuegos y nos humilla constantemente. Pero también se ganó nuestra admiración porque verlo jugar es un deleite visual. Pero en el fondo lo odiamos.

Sin más preámbulos, les presentamos a nuestro nuevo columnista: **Godines**.



En la versión jugable de Lodoss encontrarán a los protagonista de la primera serie de ovas.

EL REVIEW DE GODINES



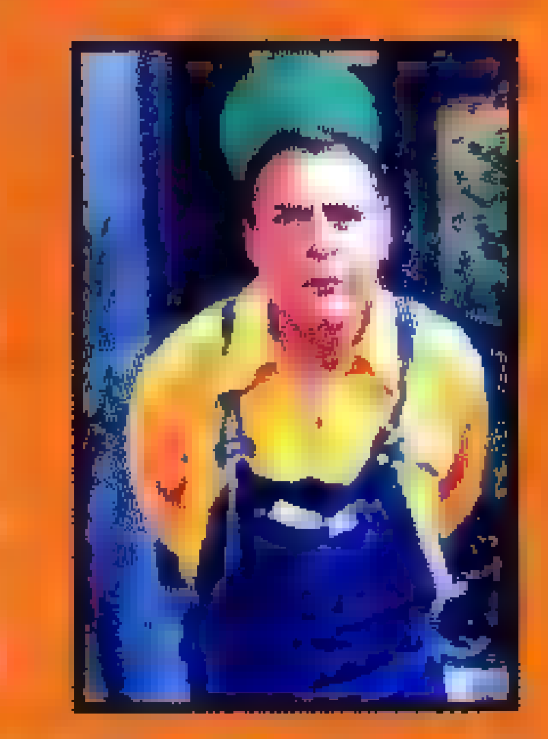
RECORD OF LODOSS WAR

Dreamcast - Crave Entertainment - 2001 (versión en inglés)

GRAFICOS	POLIGONICO
SONIDO	MOLESTO
JUGABILIDAD	ESPORADICA
ONDA	POCA
¿LO COMPRO?	NO

Lo bueno: sólo un poquito de CGI

45 %



MACROSS 7

This is Animation - Por Patricio Land

Una de las continuaciones que más polémica ha traído entre los seguidores de **Macross** fue precisamente la serie de la cual hoy les presentamos este libro de arte.

Macross 7 tiene toda una legión de fans tanto en nuestro país como en el resto del mundo, muchos de los cuales ni siquiera saben o han visto episodio alguno de la saga originaria, aunque suene difícil de creer.

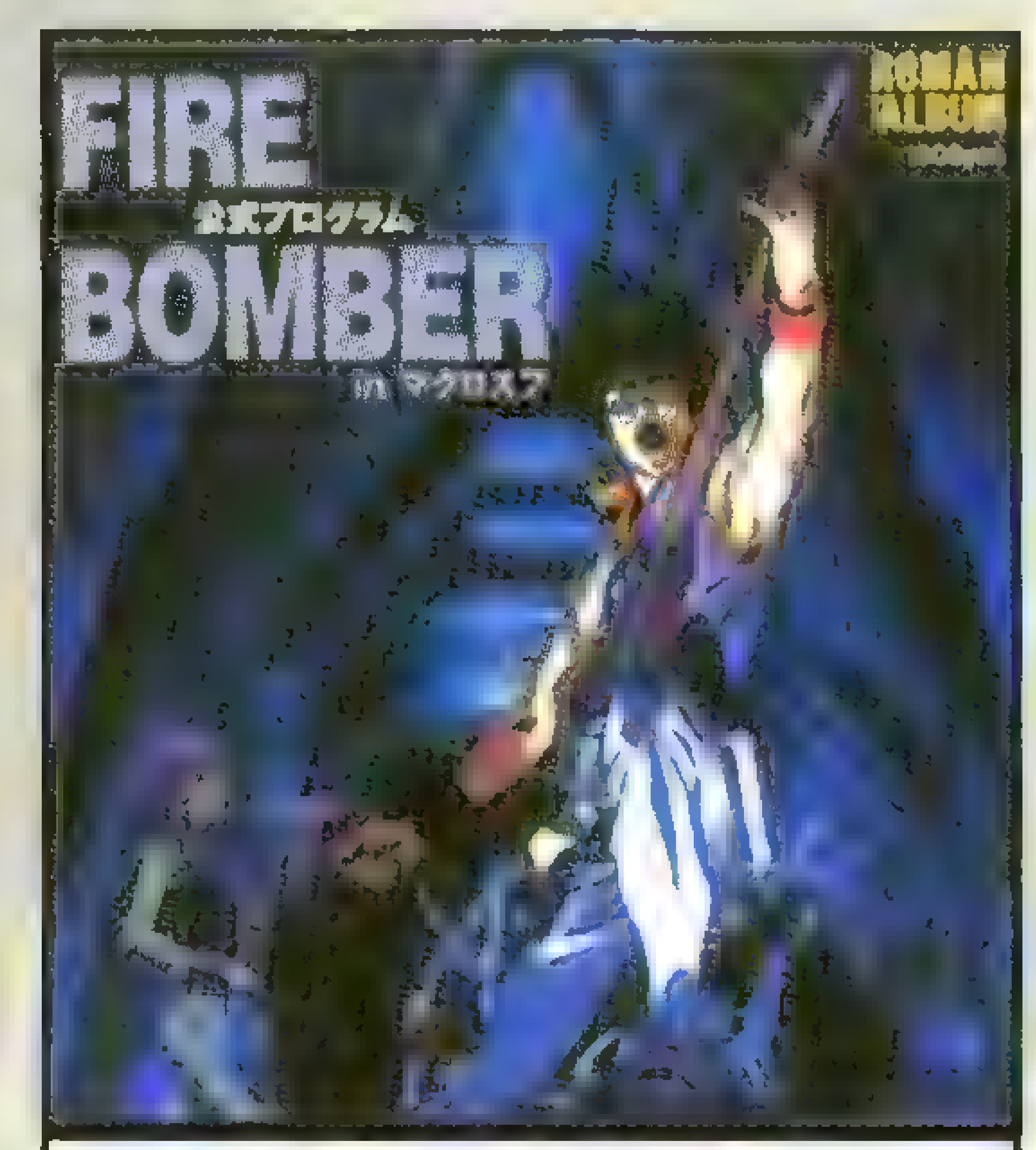
Es que esta reencarnación (en donde se narran las peripecias de un grupo de músicos que encuentran un camino pacífico para hacer frente a la inefable amenaza del espacio) puede ser apreciada en forma independiente del resto de la saga bajo la cual sus creadores la han rotulado.

El art book del cual les ofrecemos estas imágenes lleva por título **Fire Bomber in Macross 7** y pertenece a la colección **Roman Album**, que viene ofreciéndonos excelentes libros desde las lejanas épocas de **Yamato** de mediados de los setentas.

Este ejemplar es bastante difícil de conseguir y pocas copias han dado vueltas por nuestro país, a diferencia del archiconocido **Macross 7, This is Animation Special** (ver foto) y debería se considerado un excelente complemento de éste por diversos motivos.

En primer lugar porque no vamos a encontrar imágenes de valkyrias ni de ningún meca de la serie y mucho menos diseños de los mismos; bueno, puede que aparezca el **YF21** bailantero de **Basara**, pero como fondo en alguna ilustración solamente.

Por otra parte, las fotos e ilustraciones de los miembros de la banda serán muy apreciados por los fanáticos de la serie, ya que se



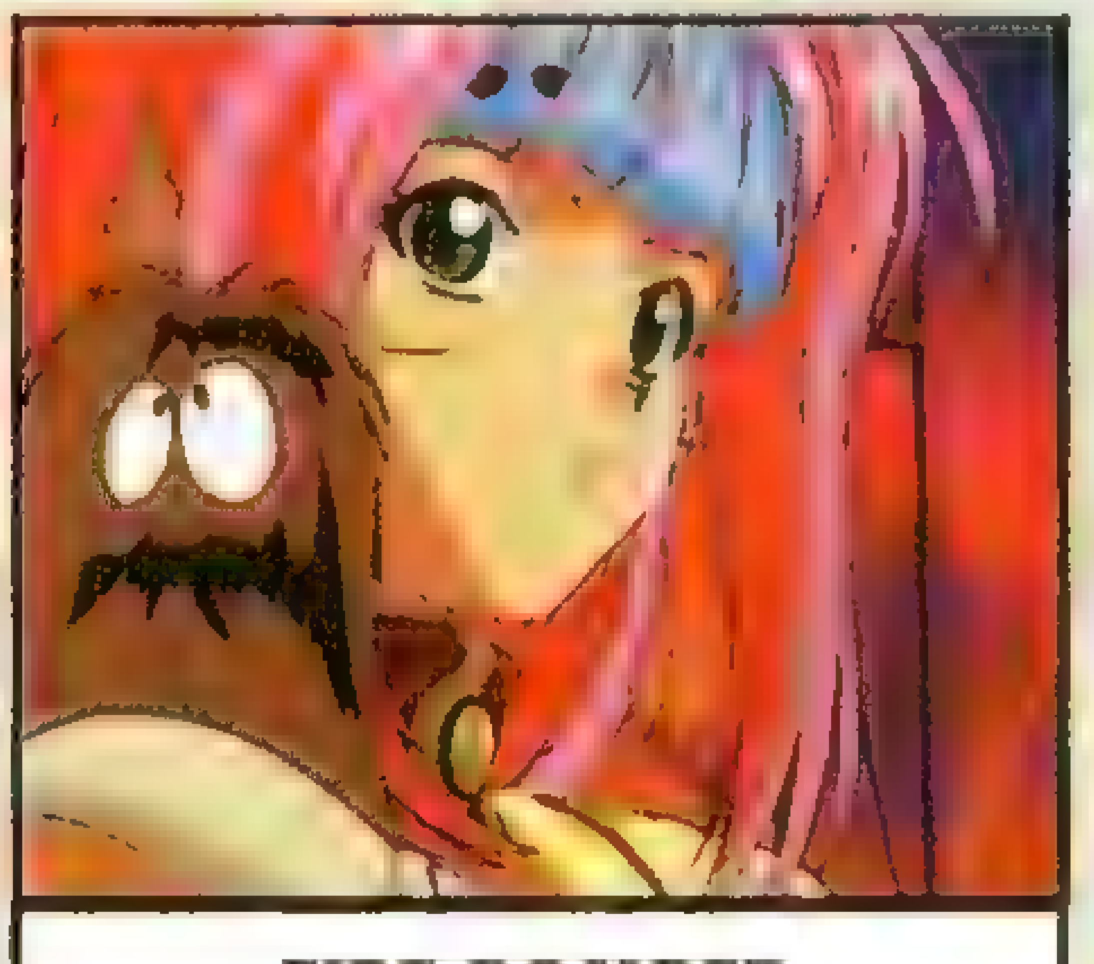
ROMAN ALBUM

Fire Bomber in Macross 7.



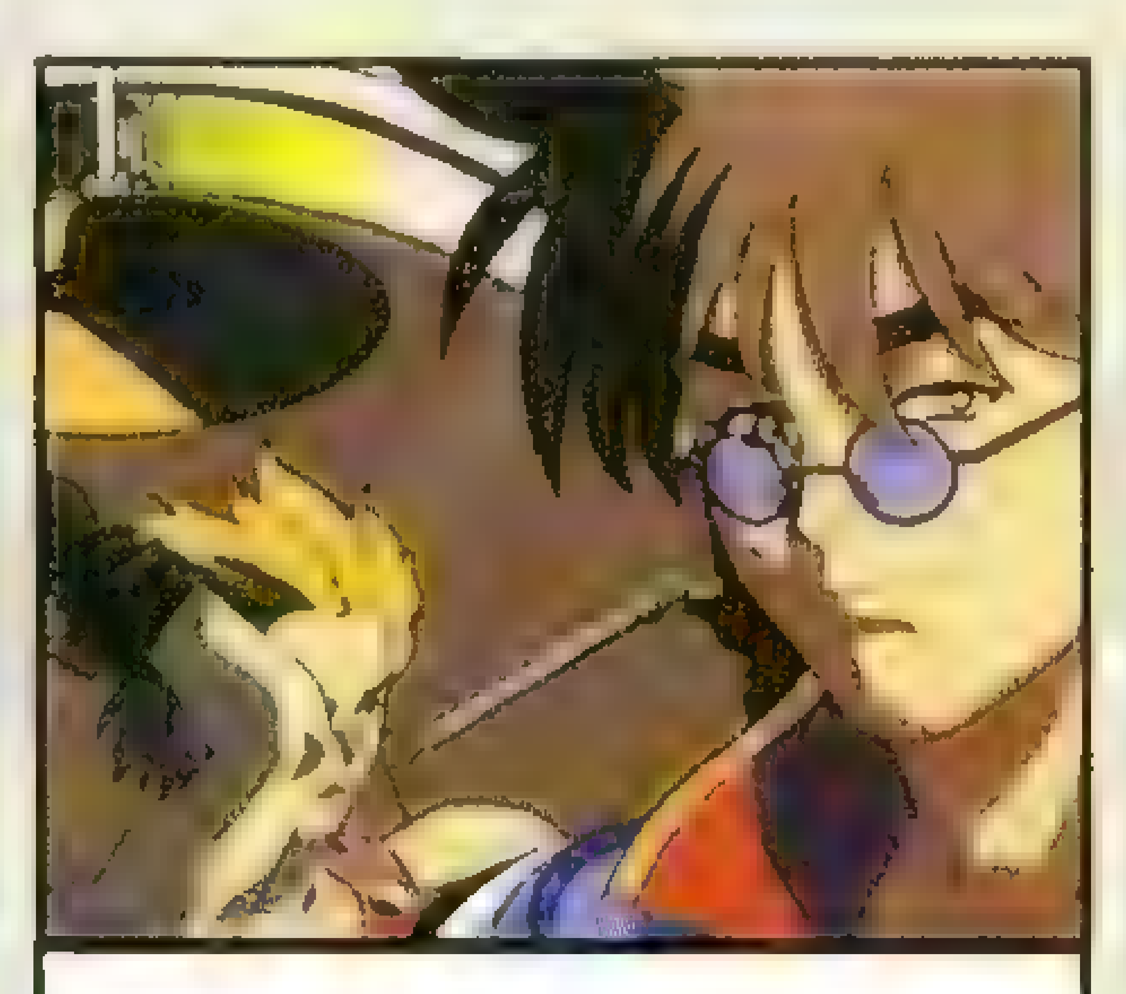
FIRE BOMBER

Ray Lovelock



FIRE BOMBER

Milene Genius



FIRE BOMBER

Nekki Basara



THIS IS ANIMATION MACROSS 7

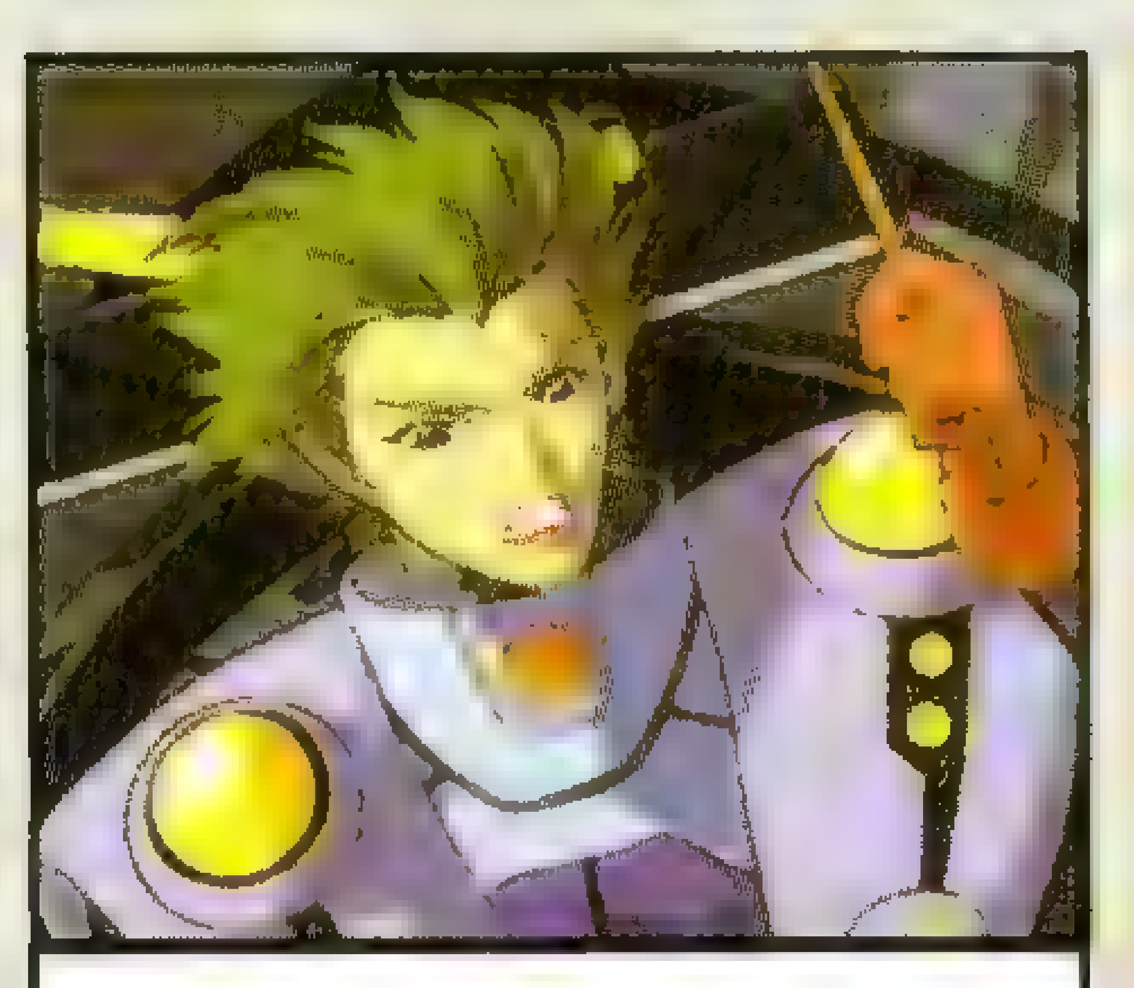
El art book más conocido de esta serie.

BUSCA MAS ILUSTRACIONES EN EL DATA DISC



MAGICO MUNDO DE COLORES

¡Qué forma más humillante de ganar una guerra!



FIRE BOMBER

Viffidas Feaze

dedica una sección completa a cada uno de los integrantes de la misma: **Nekki Basara**, **Milene Genius**, **Viffidas Feaze** y **Ray Lovelock** (viendo ahora este apartado, me he dado cuenta que los japos quisieron ponerle de nombre a este personaje '**Love rock**' en realidad... oh, my god!).

Como si esto fuera poco, el ejemplar incluye póster despegable, escenas memorables, y un dossier de los bonus tracks animados que acompañaban la edición en VHS y LD cada cuatro episodios.

Para aquellos que quieran buscarlo por Internet o encargárselo al embajador de niponia, acá les dejo los datos filiatorios: ISSBN 61578-28, editado por **Tokuma** el 30 de septiembre de 1995.

Let's fire!

BLOOD, THE LAST VAMPIRE







DANCING ON PLANET DANCE

¡Con tal de no escuchar más este tema los invasores depondrán las armas!



BONUS TRACKS

Los videoclips incluidos al final de los VHS y LD no han quedado en el olvido.

FINAL FANTASY

The Spirits Within - La Película - Por Jorge Guesalaga

Después de un par de años de esperar, **Nuke** viajó a los Estados Unidos para asistir al estreno de **Final Fantasy: The Spirits Within**, la primera película generada por computadora (CG) con personajes y ambientación fotorrealistas.

Y así, al fin, tuvimos el privilegio de verla en plena pantalla grande, con sonido digital y popcorn a morir.

¿Cuáles son nuestras conclusiones?

Lo primero es lo primero...

El making

Hace cuatro años ya, el director de **Square**, **Hironobu Sakaguchi**, decidió hacer su gran apuesta.

Más allá de haber creado la saga de **Final Fantasy**, hasta ahora 11 juegos con más de 30 millones de copias vendidas (estamos hablando de originales, por supuesto...) y otros juegos no menos interesantes (**Front Mission**, **Einhander**, **Parasite Eve**, **The Bouncer**, etc).

Como bien sabe cualquier jugón de los fichines de **Square**, la compañía siempre hizo énfasis en la calidad de sus animaciones y gráficos CG.

¡Vamos, que lo que siempre había querido hacer el tipo era tener un estudio de cine, y hacer un largometraje con personajes cuasi-reales!

Pero una película así no es pavada.

En mayo del '97, el **Sakaguchi** creó una compañía nueva (**Square Pictures**) y reclutó un equipo que llegaría a ser de casi 200 animadores y programadores (en su mayoría del **Japón** y de los **Estados Unidos**), instalándolos en el estratégico bunker que **Square USA** tiene en **Hawaii**.

Ahí los puso a crear **Final Fantasy: The Spirits Within**, una historia original que por primera vez sucede en nuestro planeta, agregando a una trama de ciencia-ficción los temas usuales de la saga: **Gaia**, la energía del espíritu, etc., y por supuesto bastante acción.

Después de mucha investigación en la creación y animación de los personajes (el dato ridículo: hay 20.000 pelos generados individualmente en la cabeza del personaje principal y el render de estos llevó el 20% del tiempo total de render en la película), **Square** sale a la cancha con esta ambiciosa producción.

La Historia

¿Hay alguien que no la sepa?

Es el año 2065 y la **Tierra** fue devastada por una aparente plaga, provocada por aliens inmateriales llegados en un meteorito.

Estos aliens, de distintas formas y tamaños, destruyen al contacto la vida humana. Aunque existen formas de combatirlos individualmente, los pocos sobrevivientes viven refugiados en ciudades protegidas por barreras de energía.

La protagonista es la **Dra. Aki Ross** (con la voz de la bonita **Ming Na**) que junto a su mentor, el Dr. Sid, creen haber encontrado una forma de eliminar las extrañas formas que dominan el planeta.

Ayudados por su ex novio, el capitán **Grey Edwards** y su escuadrón de élite '**Deep Eyes**' (**Square** sigue usando nombres "cool"), descubrirán la verdadera naturaleza de los alienígenas.

El villano de turno es el **General Hein** (la voz aportada por el gran **James Woods**), que pretende usar a '**Zeus**', un inmenso cañon orbital de partículas, para eliminar el meteorito, lo que (obviamente) no puede hacer más que empeorar las cosas.

La idea de la peli es que toda forma de vida tiene su energía propia, que al morir retorna a **Gaia**, la **Tierra** (un autorrobo de **FF VII**).

En teoría, la forma de energía que son los aliens podría ser contrarrestada por una onda opuesta, generada por ocho espíritus contenidos en distintas formas de vida esparcidos en el planeta... ¡y ahí es donde comienza parte del problema con esta película!

Nuestras impresiones después del estreno

El inconveniente principal surge [illegible]iamente del guión: una historia que puede haber tenido sentido en un juego de horas y horas, quedó reducido a una hora y media de ...bueno... 'encontremos los ocho

PROXIMO ESTRENO EN NUESTRO PAIS



EL DR. SID
Sabe como tener cortitos a los aliens.



cion necesaria para que las computadoras luego puedan reproducir con exactitud los desplazamientos. La misma técnica se había utilizado para dar vida a los cuellidurosde Razak en **Starship Troopers** (la serie), pero con un resultado notablemente mejor.

Además pasan tantas cosas en la pantalla que seguramente no puede capturarse todo de una vez.

Los diseños, típico de esta compañía, son de primer nivel, y seguramente superan a los de cualquier peli de ciencia-ficción de las que hemos padecido durante mucho, mucho tiempo de la mano de Hollywood.

Se han hecho fuertes críticas con respecto a la poca expresividad de los personajes y la falta de sincro labial, y algo de eso hay, pero lo más notable es que algunas escenas (pocas) no tienen la [illegible] sonajes, si bien se entiende que en un proyecto de cuatro años naturalmente hay [illegible] debido a la experiencia de los equipos de

espíritus para crear la onda que contrarreste a los fantasmas y bla, bla... bla'... ¿¡cómo!? ¡Oie apá, no entiendo!, ¡apá!

Esto sin mencionar que el argumento fue previamente 'revisado' por dos 'escritores' yankis, que agregaron muchos '¡Tú puedes hacerlo, Joe!', '¡Salgamos de aquí, Johhny!', como toda película militar norteamericana que se precie.

Aun así, quedan muchas cosas sin explicación y que aparentemente son contradictorias.

Es una suerte que haya sobrevivido el tono final de la trama, que no termina con el 'happy ending' usual, aunque no quiero arruinarles nada de antemano.

Por otro lado, la calidad visual y la dirección en general son absolutamente increíbles.

Los movimientos de los personajes se han realizado con la conocida técnica de 'motion capture', que consiste en colocar sensores en las personas que actuan cada escena y mediante los mismos recopilar la informa-



ALUCINANTES RENDERS
Se necesitaron cerca del mil Pentiums III para la composición final.

EL REPORTE DE GLOBAL



FF The Spirits Within

DISEÑOS	[illegible]
PERSONAJES	[illegible]
MECAS	[illegible]
GUION	[illegible]
ANIMACION	[illegible]

¡La música es lo peor de lo peor!

80 %

Ficha técnica:

Dirección e Historia: Hironobu Sakaguchi
Producción: Square Pictures
Duración: 104 minutos
Software: Maya 2.5, con muchas extensiones escritas por Square
Render: Pixar Renderman bajo Linux
Hardware: Silicon Graphics 2000, Onyx2 y Octane
Costo: 125 millones de dólares



MOVE! MOVE! MOVE!

Where's is Apone?

animadores.

Ese descuido es lo único que impide decir que visualmente el film es perfecto. Adicionalmente, el apartado músical es horrible, y eso le quita unos cuantos puntos.

De todas formas, la calidad general compensa las fallas que tiene y, para mí, es una peli altamente recomendable y tan importante para la animación generada por computadora como en su momento lo fueron **Tron** o **Toy Story** (a propósito, ¿les dije que también dieron el trailer nuevo de **Monsters, Inc**, el futuro estreno de los chicos de **Pixar**? [illegible])

Ahora bien, ¿satisfará esto al público en general, que no sepa d[illegible] **Square** y no siga, al menos co[illegible] algún grado de interés, los juegos realizados por esta empresa?

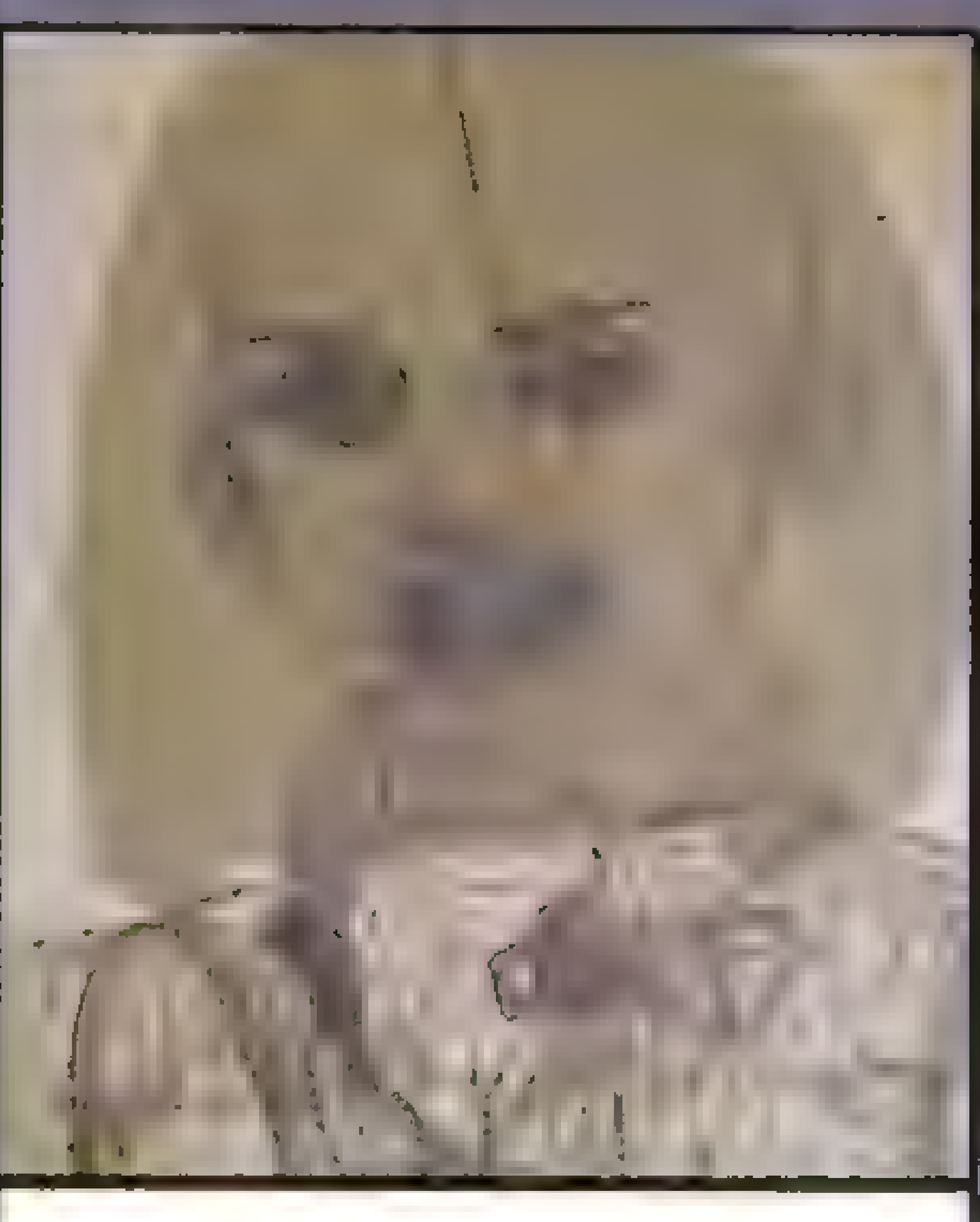
No lo sé...

Probablemente, como muchas películas innovadoras (**2001**, por ejemplo) sea finalmente un fracaso de taquilla.

[illegible] si lo comparamos con fiascos [illegible] **Pearl Harbor** o **Atlantis**, [illegible] recaudaron más plata pero se estrenaron antes y tampoco lograron ni por lejos el éxito previsto por los productores...)

Habrá que ver su suerte en nuestro país, donde se estrena desde este 9 de agosto.

[illegible] ndignó [illegible] águila volando encima de [illegible] taňas y el temita final [illegible] do... ¡EEEEEH - SQUARE! ¡S[illegible] eso no es un plagio a **Condor Crux**, ¡¿qué es entonces, caracho?!



EL WIREFRAME DE AKI

Asusta un poco.



EL RENDER SIN TEXTURAS

Asi se levanta la Dra. a la mañana.



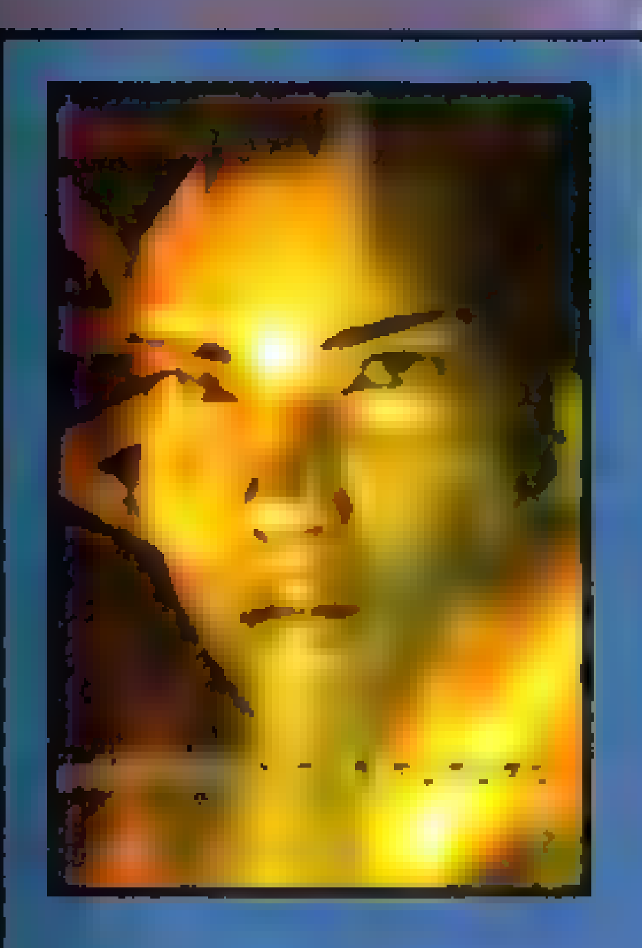
TEXTURAS APLICADAS

¡El mejor maquillaje digital te quita todas las arrugas!

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

¡Wallpapers alucinantes de esta película!





Dra. Aki Ross
(voz, Ming Na)

Investigadora en el ejército de los castigados Estados Unidos, fue contaminada por el hasta entonces fatal contacto de los aliens. Sobrevive gracias a un implante creado por el Dr. Sid, y debido a eso mantiene un extraño vínculo con ellos.



Dr. Sid
(voz, Donald Sutherland)

Es el descubridor de la forma de energía que sostiene a los aliens y creador de las barreras de energía que los mantienen a raya. Por miedo a [illegible] los ocho espíritus clave en la solución del conflicto.



Capitán Grey Edwars
(voz, Alec Baldwin)

El líder del escuadrón de rescate [illegible] espíritus.



General Hein
(voz, James Woods)

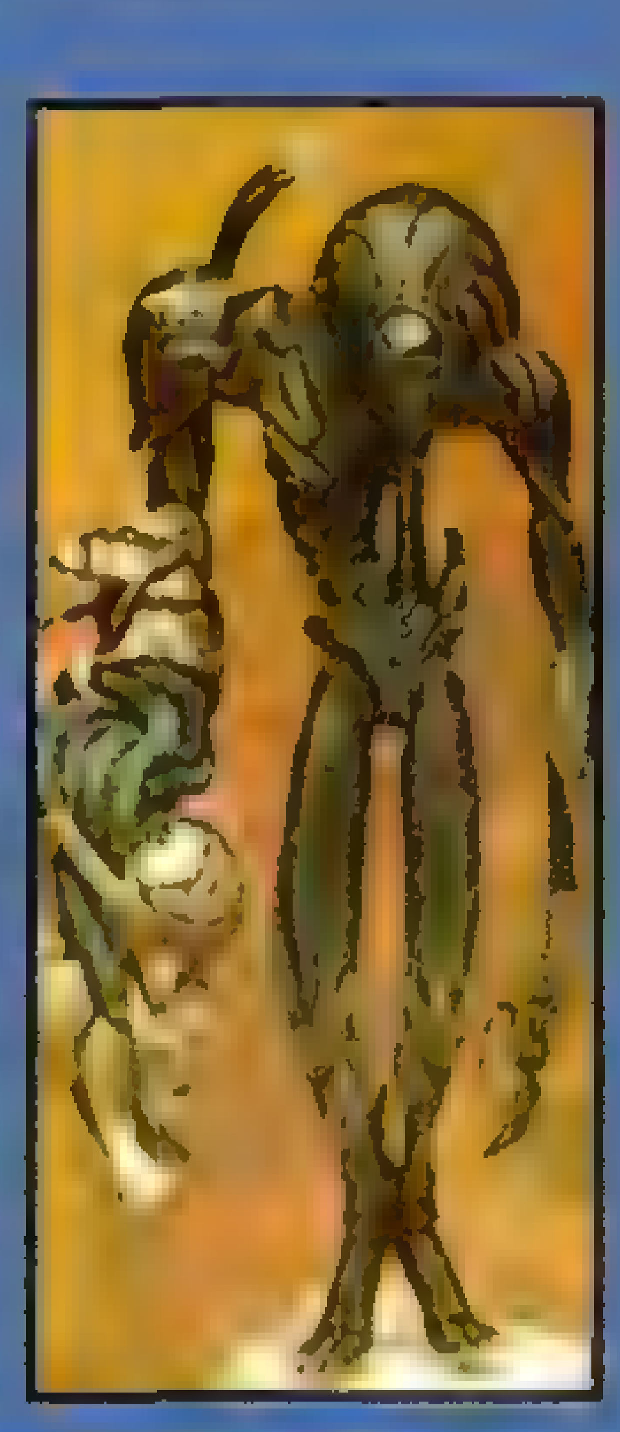
[illegible] de perder su familia a manos (?) de los aliens, lo único que le interesa es destruir a los [illegible] poderoso cañón orbital Zeus.

ACTION FIGURES

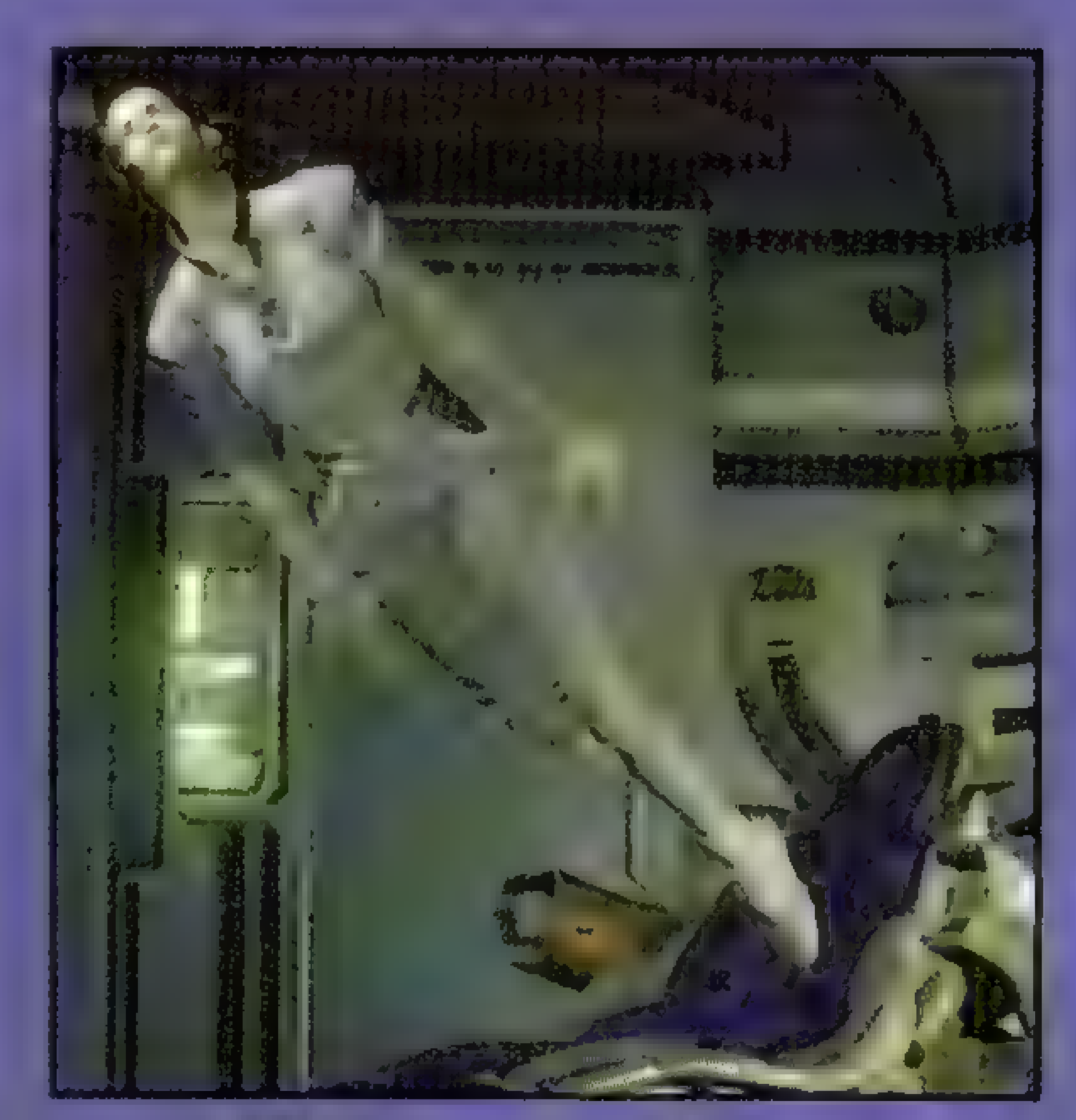








¡Ocho modelos de action figures de esta franquicia ya han salido a la venta! Los patiños del **Sr. Bandai** han lanza- [illegible] uñequitos de los seis personajes principales, el 7mo. Fantasma y una navecita que no respeta la escala.



¿Pibe a vos te gusta el 3D? Vení, vení...

[illegible]

película en 3D hay que pensar que, en el caso de **Final Fantasy** [illegible]

[illegible]

supervisado por un director técnico. [illegible]

[illegible] estudio de **Square** tenía su **SGI** **Octane** [illegible] **Maya** [illegible]

R&D [illegible] **sqFlex**.

[illegible] **SGI 2000** [illegible] **Maya** [illegible] **PrMan**.

[illegible] **Renderfarm** [illegible] **SGI Onyx** [illegible]

En fin, que si fuéramos tan [illegible] pro un par de 486 usadas y las pongo en red...)

PALABRAS DIFICILES

Render: es la generación de la imagen 3D. Se hicieron 2.989.318 renders de cuadros finales.

Layers (o capas): Las distintas partes en que se renderiza una toma en una producción profesional.
Esto no sólo es el fondo por un lado y los personajes por otro, sino que muchas veces se hacen todas las sombras, todas las luces y todos los objetos por separado. Esto permite un mejor control de la escena y la iluminación y ahorra tiempo en caso de tener que repetirlas. Por ejemplo, se pone sólo un personaje o un detalle en una toma determinada.
¡Hubo tomas con casi 500 layers! (y cada render se revisó un promedio de cinco veces).

Composición: es el proceso de superponer todas las diferentes capas (layers). El hard y el soft de composición permiten agregar efectos también. Ejemplos de soft: **After Effects**, **Maya Fusion**, **Combustion**. Hard: **Flame**, **Inferno**.

Renderfarm: es el grupo de máquinas que se encargan exclusivamente del render final. En el caso de **FF**, fueron cerca de 1000 (!) PCs (**Pentium III**) corriendo **Linux RedHat** con el Renderer de **Pixar Prman** [illegible]



Final Fantasy: The Spirits Within estará a la venta en DVD el próximo 23 de octubre.

FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

¡Wallpapers alucinantes de esta película!



CRYING FREEMAN

La Película - Por Ricardo López y Jerez

¿Qué tal los ha tratado el tiempo, pibes, estimadísimos lectores? Esperemos que no demasiado mal... en fin, que aquí estamos para otra cosa.

En esta ocasión, vamos a hablar del conocido **Crying Freeman**.

Como sabrán, y si no lo saben aquí se van a enterar, **Crying Freeman** es obra de **Ryoichi Ikegami** y **Kazuo Koike**, en los lápices y en la máquina de escribir, respectivamente.

A **Ikegami** seguro lo tienen de otras obras como **Mai la chica con poderes** y **Santuario**, y el señor **Koike** es un respetado novelista y autor de uno de los cómics más importantes a nivel mundial: **Lobo solitario y su cachorro (Kozure Okami)**.

Antes de comenzar con el comentario de la película, es menester decir que **Crying Freeman** cuenta con dos adaptaciones más a la pantalla grande, ambas hechas en **Hong Kong**, las cuales aún no hemos visto: **Killer's Romance** (1990), dirigida por **Phillip Kao** e interpretada por **Simon Yam** y **Joey Wong**, y **Dragon from Russia** (1992), de **Clarence Fok Yiu Leung** con **Sam Hui**, **Maggie Cheung** y **Carrie Ng**.

Como hemos dicho, la versión que hoy comentamos es obra del francés **Christophe Gans** (más por lo gamal conocido por... bueno, por querer adaptar otro cómic, el ... **Ranxerox** pero todo quedó en la nada... por suerte).

En líneas generales, la historia que cuenta esta película es bastante fiel al manga, por supuesto que condensada para una película de una hora y media.

Jo (o **Sho Yo**, según la versión) es un artista dedicado a las esculturas que por una extraña vuelta del destino, o más bien los ... de los guionistas, se ve involucrado con un sindicato criminal chino, el cual lo adiestra para ser el asesino perfecto.

Jo tiene la particularidad de derramar una lágrima en el momento de ultimar a sus víctimas, de ahí su apodo: **Crying Freeman**.

En uno de esos 'trabajos', una joven se convierte involuntariamente en testigo del asesinato, pero al sentirse atraída hacia **Jo** no lo delata.

La tríada china le ordena a **Freeman** que la liquide pero, en lugar de eso, ambos deciden huir al **Japón**.

En el medio de este romance se desarrolla la lucha de poder entre la mafia y los yakuza, la mafia japonesa.

Debemos decir que este es un filme que en los aspectos formales no decepciona, siendo una producción clase B.

Pero siendo una adaptación de un manga en donde abunda la violencia y la sangre, aquí se contiene el ... de la historia, esperábamos mucho más.

El elenco es bastante acertado teniendo **Mark Dacascos** (**The Crow: Stairway to heaven**) en el rol principal, **Julie Condra** aportando el interés romántico, **Rae Dawn Chong** (**La guerra del fuego**) en un papel muy menor, **Tcheky Karyo**, **Masaya Kato** y **Yoko Shimada** (la inolvidable **Mariko** de la miniserie **Shogun**).

Telefe ha emitido esta película un par de veces bajo el nombre de "**El llanto del hombre libre**" (curiosa interpretación para el título original).

Un dato curioso es que, a pesar de ser una producción de 1996 y habiendo tenido un moderado éxito en **Europa**, aún permanece inédita en **USA**, vaya uno a saber por qué.

Existe una edición en VHS en **España** de **Manga Video** y una francesa en DVD que consta de dos discos; pero háganme caso: esperen a que **Telefe** la repita, y ahórrense unos cuantos pesos de que **Cavallo** se los rapiñe.

Eso es todo por hoy, no sin antes dedicar esta nota a mi esposa **Noemí** y mi recién nacido hijo **Darío**. Los amo :-)

LOS ZAPATOS ME ESTAN MATANDO

¡Mejor nos vamos, Jo!



ARTISTA EXCLUSIVO

Los fines de semana aburridos de Telefé.

NUEVOS VERITECHS

Por Pablo A. Castro

Fanáticos de **Robotech** y **Macross**: la empresa **Toycom** sacará en breve (de acá a fin de año) una interesante serie de **Veritechs** (no digo **Valkyrias** porque los muchachos están asociados con **Harmony Gold**, o sea con los dueños de los derechos de **Robotech**).

Hace unas semanas mostraron por primera vez en público sus hipersecretos diseños... ¡que resultaron ser ni más ni menos que un robo... tech!

En concreto, son tres tipos de juguetes: action figures de PVC (vinilo) en modo Battroid con poses muy dinámicas y en casi todos los colores (**Max**, **Miriya**, **Rick**, **Focker** y **Ben**), un **Veritech** transformable al que ellos consideran su "masterpiece" y unos monstruos de un metro y medio de alto en modo Battroid.

Las action figures son copias autorizadas de las maravillosas figuras que se vendieron en el festival **Wonderfest** del año pasado en **Japón** (ver **Nuke** 5). Aparentemente las hicieron más grandes, les agregaron movilidad... y no mucho más (se rumorea que hasta saldrían con el logo de **Macross** y no de **Robotech**).

La 'masterpiece' es el viejo diseño **HCM** de **Bandai** agrandado y con algunos detalles mejorados, que si bien es transformable, deja mucho que desear en cuanto a las poses que puede adoptar, ya que las horribles barras que usa para sostener las piernas impiden que éstas puedan girar.

En definitiva, se trata de un viejo juguete remasterizado.

No sabe bien cuánto puede costar, pero se habla de 80 a 100 u$S y que sólo fabricarán 10.000 unidades.

Está claro que a **Toycom** le gustó el dulce del sobreprecio de los juguetes de **Macross** y están especulando con la ansiedad de los fanáticos (en subastas de Internet y en algunos comercios especializados se suelen pedir de 500 a 2.000 u$S por los viejos juguetes transformables de **Bandai**, **Takatoku** y **Joons**, siendo estos últimos una mala copia taiwanesa).

Teniendo en cuenta que no hicieron casi nada más que copiar un juguete existente, el precio bien podría ser la mitad o menos, que es lo que costaban los varukos de **Bandai** y **Takatoku** cuando salieron en la década del '80 (aunque no sé por qué me quejo; de última serían más baratos que lo que piden por los originales).

Por otra parte, el monstruo del que les hablaba más arriba es una estatua de un **Veritech** en modo **Batroid** en escala 1/12 (1,5 m aproximadamente), muy poco detallada y sin articulaciones que, si tenemos $3.000 para tirar, podemos encargar a **Toycom** (lo bueno es que por sólo $3.000 nos dejan elegir el color y la pose del muñeco).

Aparentemente, la intención es vender esta obra de arte a los negocios del ramo.

Lo extraño es que sólo podrán comprarse estos juguetes (action figures y masterpiece) por Internet a través de una suscripción en el sitio oficial de **Robotech** (www.Robotech.com), entonces: ¿A qué negocio le van a vender estatuas de $3.000 si no los dejan vender los juguetes?

Me parece excelente que existan nuevas opciones de figuras relacionados con **Macross/Robotech**, pero veo en todo esto una suerte de abuso ya que **Harmony Gold** (**HG**) tiene los derechos (no está muy claro hasta dónde) sobre los juguetes que lleven el nombre **Macross** en occidente y no permite la distribución de las **Valkyrias** de la firma japonesa **Yamato**.

Dicho de otra manera: en ningún país occidental se puede distribuir libremente (como se suele hacer con los juguetes de **Star**



EL GIGANTE DE HIERRO

¡Para poner en tu pieza por sólo tres luquitas!



CUENTO CHINO

Estas son las copias chinas de las figuras presentadas en el Wonderfest de Japón.

MAQUETISMO INCONFORMISTA

Wars y demás) los juguetes de **Macross** sin que vengan los abogados de **HG** a hacer una demanda judicial.

Esto no impide que los individuos o las casas de comics las compren en oriente y luego las vendan, pero los precios que terminan pidiendo son exorbitantes.

Si existiera un distribuidor oficial de las varukas de **Yamato**, el precio final sería similar al japonés: $65 a $70.

Los Morphers de Toycom

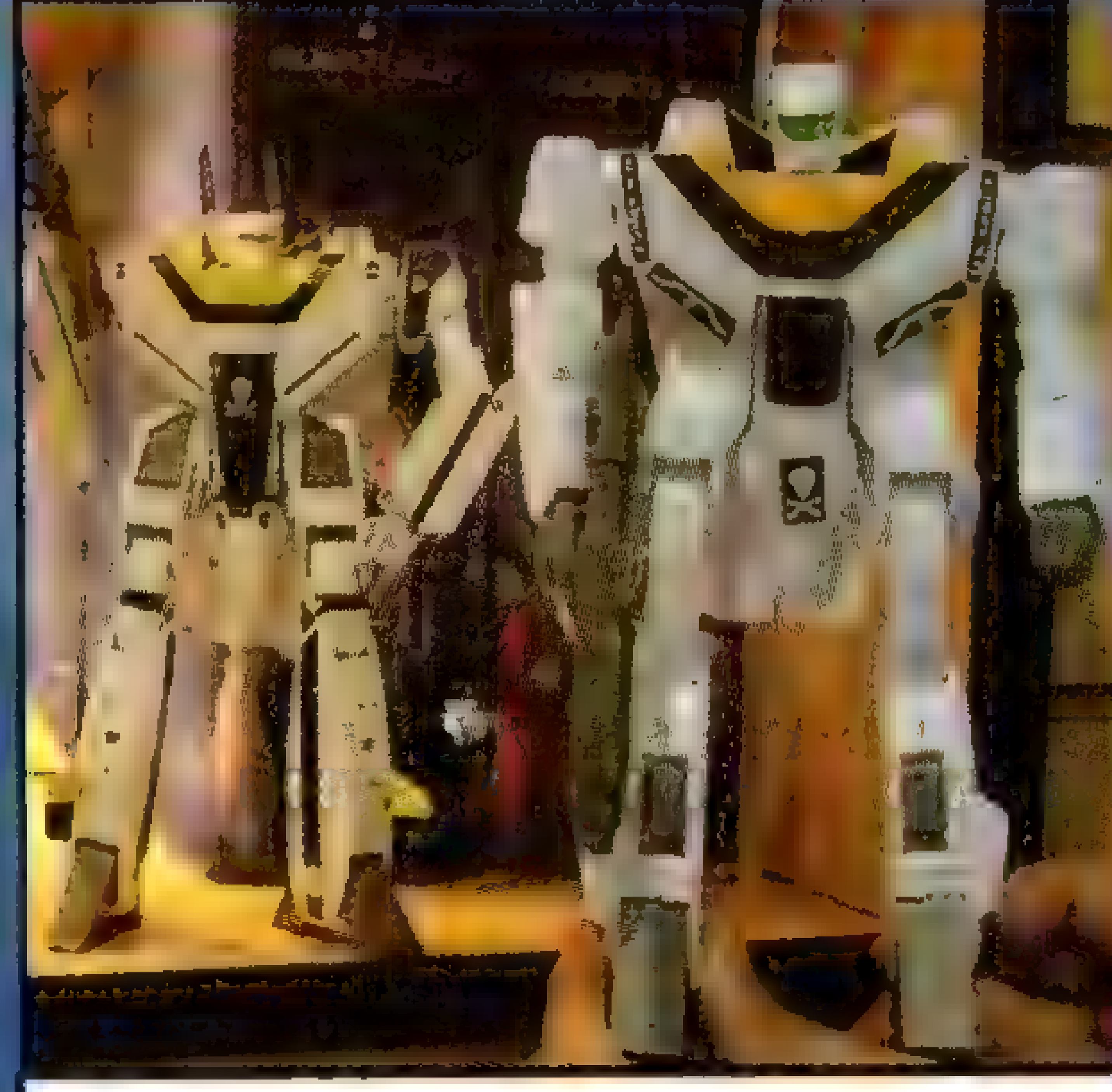
Hace un tiempo que **Toycom** sacó a la venta una serie de veritechs deformados.

Salieron muñequitos y llaveritos de vinilo fijos y los llamados **Morphers**, que se transforman de modo **Battroid** (robot) a **Fighter** (avión) y son a fricción (¡¿?!).

En verdad son los conocidos **Super Deformed**, pero no pueden usar ese nombre porque es marca registrada de **Bandai**.

Además de los **Morphers** de la saga de **Macross** (¡me cuesta escribir en robotechiano!) sacaron a la venta los **Alphas** (**Legioss**, en **Mospeada**) deformados y transformables de la tercera generación.

Esto es un indicio de que no se van a quedar sólo con **Macross** sino que en una de ésas se animan a sacar juguetes no deformados de las demás generaciones de **Robotech** (¡muero por un **Shock Trooper Invid** bien hecho!)

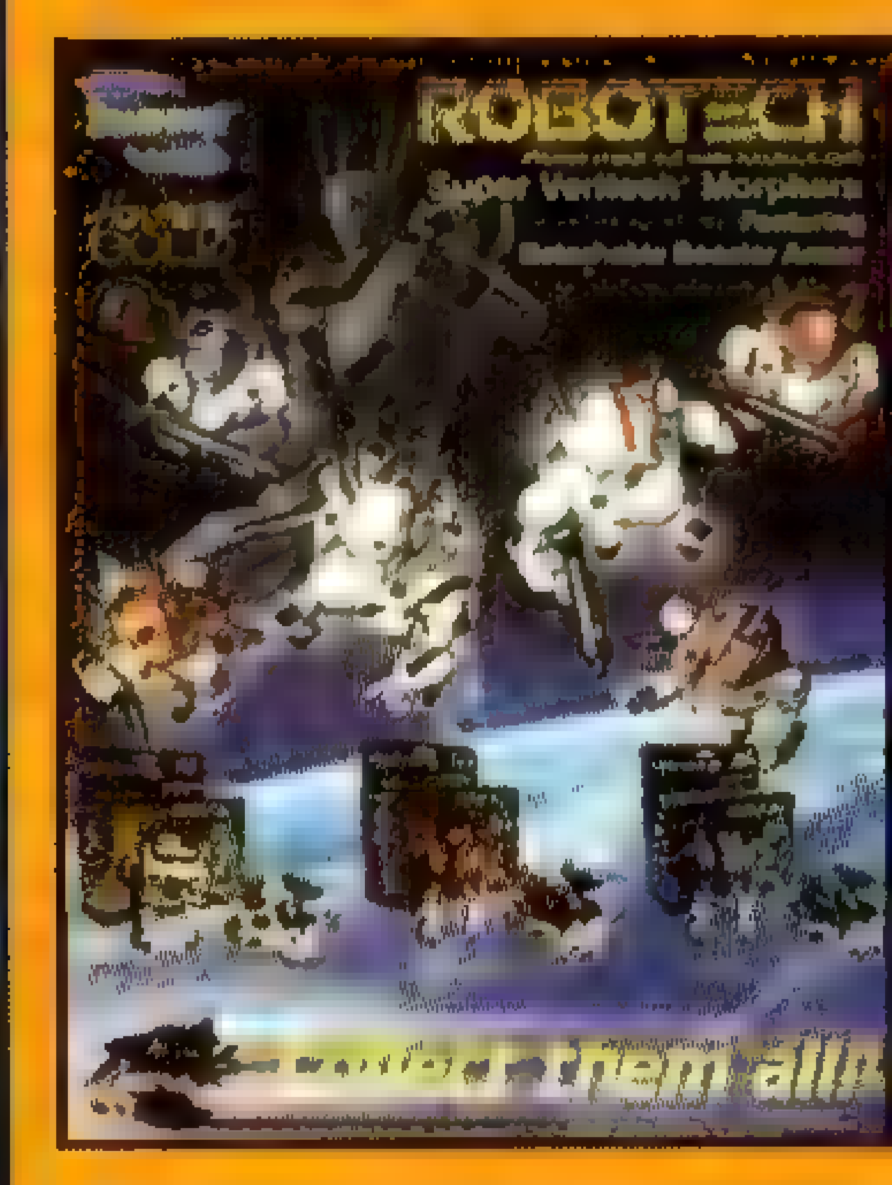


VARUKAS TRANSFORMABLES

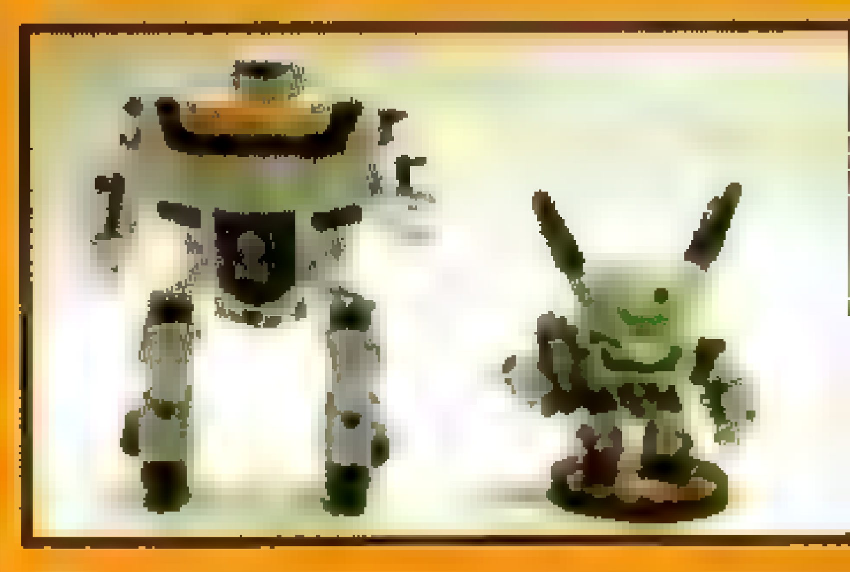
De la robótica mano de **Toycom**.

¡ULTIMO MOMENTO!

Toynami se las va a ver negras para vender su veritech **Masterpiece**. **Bandai** acaba de anunciar que en diciembre de este año reeditará la famosa Valkyria transformable en escala 1/55 (por la original, producida por **Takatoku** en los '80s, se piden varios cientos de u$s) a sólo 6800 yen (cerca de $62). Por ahora sólo sacarán el **VF-1J** blanco de **Hikaru/Rick Hunter**, pero todo indica que es muy probable que vuelvan a editar toda la línea. Para seguir amargándoles la fiesta a los de **Toynami/Harmony Gold**, **Banpresto** (conocida marca japonesa de juguetes) anunció otra **Valkyria** transformable. No se conoce la escala ni el precio, aunque los juguetes de esta marca suelen ser baratos.







¡Robomón!
Los morphers de Robotech ¡collect them all!



¿TENES FUEGO?

¡Con estas nuevas poses podrás revivir las mejores escenas de Macross, como la del Zentraedi que fuma!



¡YO TE SALVARE MINMAY!

¿A que este Battroid no quedaría muy copado arriba de tu escritorio?

EL DOJO DEL SR. MIYAGI

¡El correo de lectores más popular de Okinawa!



¡Nuevamente estando con ustedes, y muy furioso porque otra vez correo cortito. ¡A mí pagarme por renglón y así no conviene!
¡Este mes dejando a traductor de garpe!

Walter Daniel Maida
(Quilmes)

¡Hola, gente de Nuke y sensacional **Sr. Miyagi**!

Soy un nuevo lector de su revista y me consta decir que realmente es una revista que amerita ser reconocida desde todos los puntos de vista.

Ahora, si me disculpan, les mencionaré una comparación: ustedes en la revista anterior -por cierto formidables las notas, en especial la de **Escaflowne**, mencionaron la película que trato de no juzgar mal pero concuerdo con ustedes, ¡pero luego una 'x' revista hizo una nota de lo mismo, pero contrario a lo de ustedes! Pero ambas concuerdan en un punto en especial, que son las escenas de combates, muy buenas en todos los aspectos.

Ahora yo pienso que es realmente al pedo hacer una película recopilatoria de la serie, si ya la serie en sí nos cuenta todo y sin dejar cabos sueltos como en el caso de **Evangelion** o por lo menos eso es lo que pienso yo.

Cambiando de tema, la **Nuke 12** es faaaaaaabuuuloosaa, excepcional, extraordinaria, realmente los felicito.

Una pregunta: ¿ De **Yu Yu Hakusho** no se sabe nada en absoluto, si algún canal está pesando en pasarla o ha adquirido los derechos de emisión? Porque desde que tuve la oportunidad de ver un par de capítulos en un canal brasilero quedé más que emocionado con la serie, así que espero que suceda un milagro.

Bueno, me gustaría hacerles un comentario que supongo muy pocos se abrán percatado de a qué me refiero: la serie **Sailor Moon** les suena, ¿no?.

Resulta que en la última temporada de Sailor Stars, la pobre de **Takeuchi** cometió un error muy grosso ¿cuál?, se preguntarán.

Bueno, muy simple: todos sabemos que **Darrien**, o como quieran llamarlo en esta temporada se toma el palo a los EE.UU. 'para estudiar', ¿no? todo marcha sobre ruedas, ¿verdad? He aquí que la pobre y desconsolada **Serena** o **Usagi** durante toda la serie llora como una perra por los rincones y llama por teléfono todas las noches al hotel donde supuestamente está hospedado **Darrien**, ¿verdad? (no me quiero ni imaginar el huevo que le vendrá de teléfono, ¿acaso no tienen problemas económicos?).

Y aquí se pone interesante: siempre, pero siempre, se comunica con el contestador de **Darrien** donde él deja dicho 'que está estudiando y no la puede atender en este momento, que deje su mensaje que él se comunicará cuando pueda'. He aquí que incluso una vez responde personalmente y le dice que está bien y que no se preocupe...

Bueno, pero luego al final de la serie nos enteramos error error error error de que ¡**Darrien** nunca llegó a los EE.UU.! ¿Por qué? ¡Porque el avión donde viajaba **Darrien** fue interceptado por el malo de turno! Caramba, entonces ¿de quién cuernos era la voz de la contestadora y quién habló con **Serena** esa noche?, ¡Qué predicamento!

¡Huy! Creo que con eso queda evidenciado que no todas las series son perfectas...

Esto fue para todas las chichis calientes con la serie, en especial para alguien que conozco (ja, ja, ja) fanática de **Sailor Moon**.

¡Sigan así, son geniales, ud. Sr. **Miyagi** es lo mejor del mundo!

¡Viva el Sr. **Miyagi**!

Joven lector: de **Yu Yu Capuyo** nada de nada... y el que atendió el teléfono en lo de **Darrien** siendo yo, ¿algún problema...? ¡Vuelva a la fila! ¡Hai!

Me llamo **Marisa Xiong** y soy de **Villa Regina** y le voy a decir algo **Sr. Miyagi**.

Resulta que hoy leí la revista y ¿cuál es la sorpresa que me llevo?

¿Que **Kaworu** es el más gay? ¡Por favor! Será gay, pero no el más gay; a lo que me refiero es que el más trolo es **Mitsurugi Hanagata**, de **Saber Marionette** ¿o no se dieron cuenta...?

Cambiando de tema, cada vez que leo su apellido se me viene a la mente el personaje **Ryota Miyagi**, ¿acaso es pariente suyo?

De seguro que usted le enseñó a jugar al pibe.

Bueno, sin más me despido y dejo mi mail para que me escriban:

nadeshiko@starmedia.com

Pd: ¡Qué bueno que está **Ingram**, quiero uno!

PD2: Buenísima la nota de **Candidate for goddess**.

Un beso a todos en la editorial. Sayonara, **Sr. Miyagi**.

Para escribirle al Sr. Miyagi:
www.nukemag@ciudad.com.ar

¡No te pierdas la peli de Pat Morita vs la Serpiente!

¡Realmente en esta revista nadie saber nada, todo mundo tener claro que más gay siendo **Daniel San**!

¡Ryota Miyagi ser avivado que afanarme apellido para ganar fama rápida y salir en telechimento, cuando yo agarrarlo, cantarle las cuarenta!

Jorge Ariel Gimenez (Chaco)

Los felicito por su revista, sin duda que es una, sino la mejor, que hay en la Argentina referente al manga y el animé, ¡los felicito y sigan así, mejorando cada día!

Les ruego que me digan si pueden informarme dónde conseguir y si se consigue en la Argentina alguno de los juegos para PC de **Macross**, ya que soy superfanático de **Macross /Robotech**, y no puedo conseguirlos por ningún lado...

Acá diciendo que todavía no saliendo a la venta pero que te comprés el **Homeworld** para PC, que estando baratito ¡que poniéndole mods que venir en **Data Disc** este mes poder jugar con robots de Robotechs...! yo que sé lo que me están soplando, no entendiendo nada...

Luis Caro

¡Hola!:

Antes que nada quiero felicitarte por el informe de '**Angel, la niña de las flores**', serie que recuerdo con especial afecto cuando recién empezaba el secundario.

Canal 13 la dio dos veces: la primera vez a partir de Octubre de 1984 a las 17hs, y la segunda vez desde mediados de Enero de 1985, a las 11hs. Quizás el



Poderoso dibujo de enviado al Dojo por **Jorge Leeb**, alias 'Songojorge' 11 años de Lanus. ¡El **Sr. Miyagi** manda un saludo a su padre, **Adolfo Leeb**!

EL OTAKOMETRO

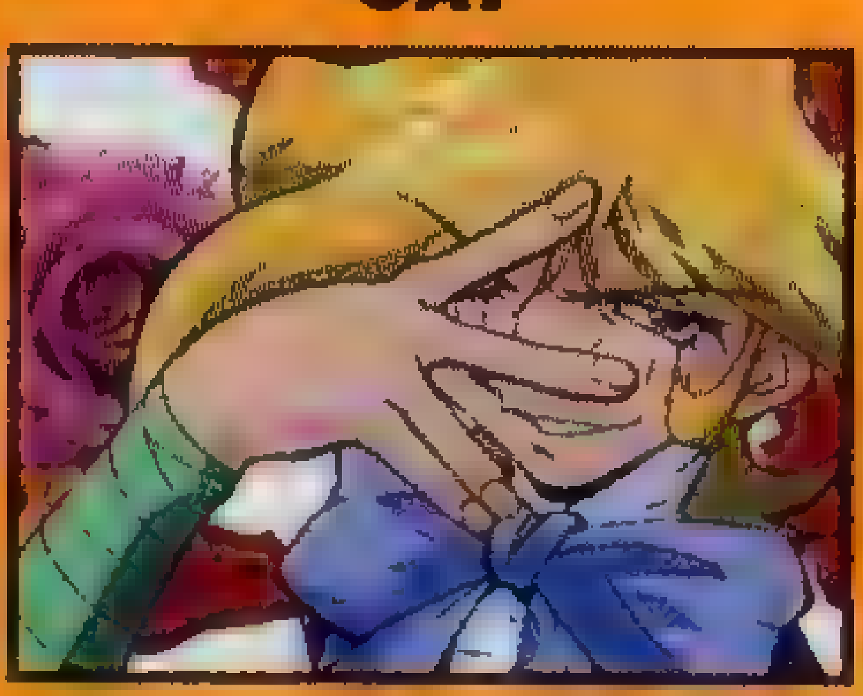
Estas son las posiciones según sus votos este mes:

PEOR LOOSER DE ANIME



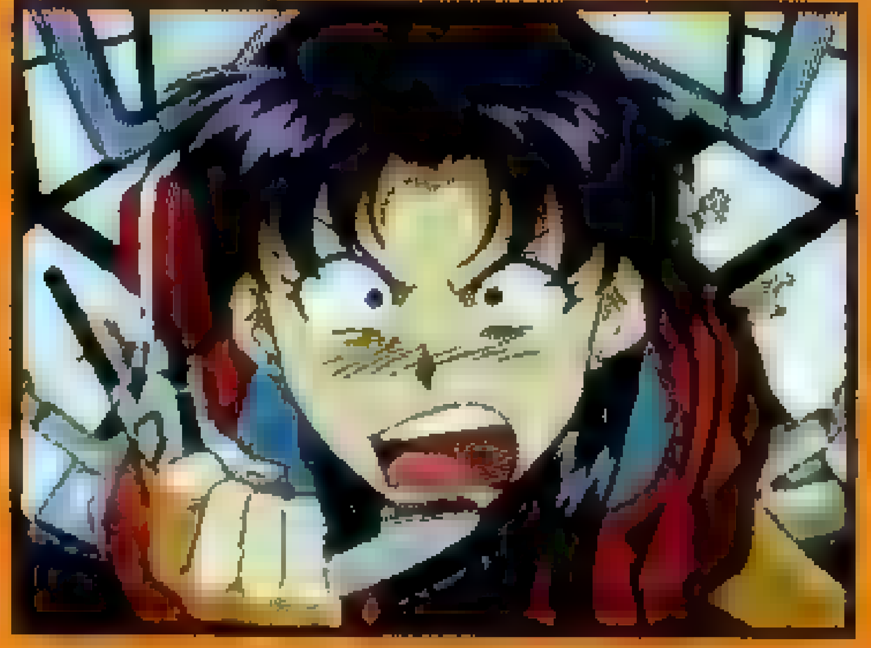
CHAOS (DB Z)

PERSONAJE MAS GAY



HANAGATA (SM J)

MINITA MAS PERRA



MISATO KATSURAGI

PEOR DOBLAJE



CANDY, CANDY

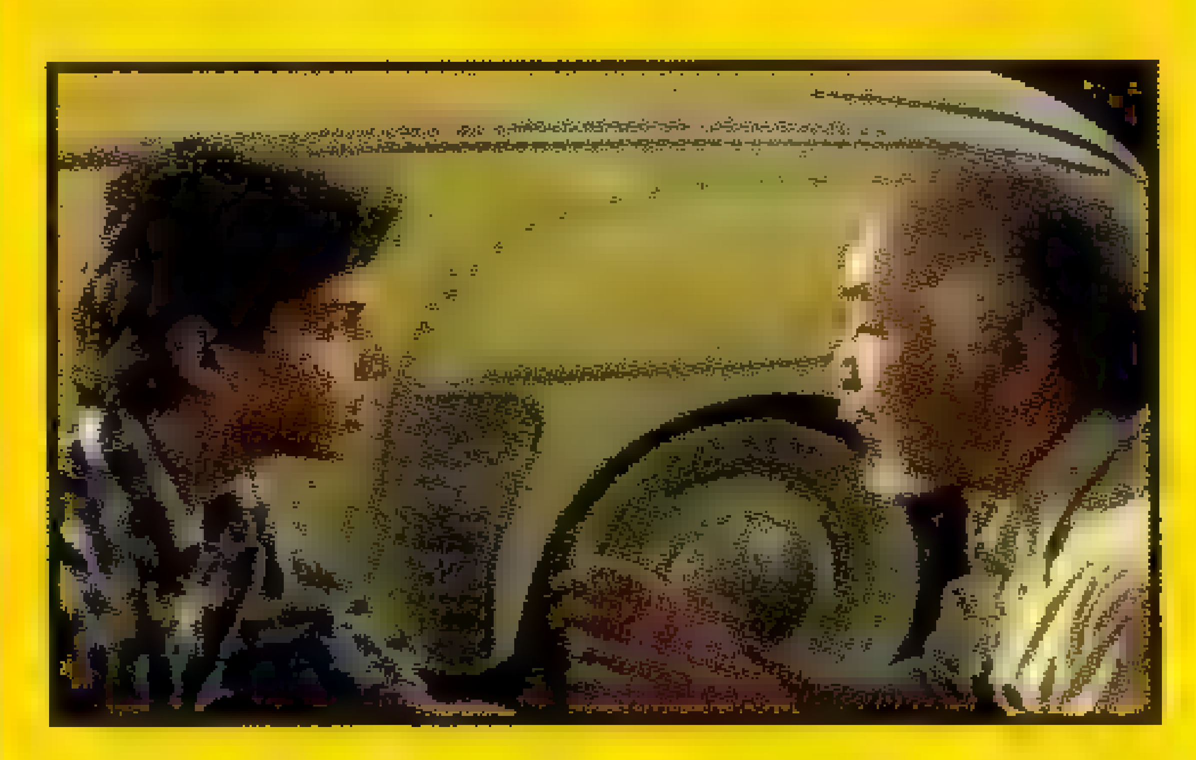
¡Ganadora del concurso del número anterior!

Habiendo salido favorecida en sorteo de Dojo, las cartas de **Evangelion** se las lleva **Natalia M. de Francisco** de **Ramos Mejía**, Pcia. de Buenos Aires, quien puede pasar a retirarlas con su documento o con la hermana, si tiene y está buena (dice acá el Sensei).

Los que manden cartas para el otakómetro o para que no despidan al **Sr. Miyagi** y vuelva al submundo del que lo sacamos, concursarán durante todo el mes de Agosto por un manga original de **Saint Seiya** tomo 1 absolutamente agotado ¡y sólo para entendedores!

Escriban a Paraguay 2452 4to B (1121) Capital Federal poniendo en el sobre 'Concurso de Andrómeda' o por mail a Nukemag@ciudad.com.ar

DOS MOMENTOS KODAK DEL SR. MIYAGI



¡En ésta, turro de **Daniel san** aconsejarme para venir a vivir a Argentina ¡Y yo prestarle auto amarillo!



Acá cuando yo mandar a Hombres Esqueleto de Dojo de enfrente para que le rompan todos los huesos. ¡Nunca confiando en alguien que hacerse llamar Macchio!

único detalle que habría que corregir en el informe es que el galán que la sigue a todos lados dejando semillas en cada lugar que **Angel** visita en la serie se llama **Félix**, mientras que en el video que **Ledafilms** sacó a la venta en 1986 pasa a llamarse **Esteban**.

Lo que más me llamó la atención fue que leí en su nota que en **Francia** se editó en video la totalidad de los capítulos de la serie. ¿De dónde sacaste esta información? ¿De Internet?

Si así fuese, ¿me podrías facilitar la dirección web? O en su defecto, ¿me podrías dar el nombre de la empresa que editó los videos?

Un familiar viajará a **París** en la segunda semana de Agosto y quería ver si acaso me los podría traer.

Me despido rogándote una rápida respuesta.

Gracias.

Acá le paso con **Sr. Brizuela**, que escribiendo esa nota. Yo nunca viendo dibujitos gay desde que levantando show de **Caramelito** con el tío dibujero.

'De esto del nombre ni me acordaba... Sé que la película la dieron por **Univision** a principios del 90.

La versión francesa de **Lum Lum** edita **'Toei Animation'**, versión franchute; la misma que edita **Slam Dunk** allá y se vende en versión doblada. Nada de subtítulos....'

¡Bueno! ¡Basta! ¡Salgan todos, váyanse con mariconeadas a otra parte! ¡Vayan a Dojo de **Polino** a cambiar figuritas con brillantina!

¡**Sr. Miyagi** muy recontra re furioso ahora por terrible golpe del destino: ¡Lo que faltándome! **Jackie Chan** ahora teniendo dibujito animado también!

Eso ser competencia desleal, ese chino enano pronto también querer contestar correo y dejarme sin laburo, ¡justo que yo empeñando colección legendaria de bonsai para invertir en nueva línea de action figures mía!

Por favor, ahora que venir día del niño comprar mis comuñes articulables que estando en oferta! ¡Si no lo haciendo, yo no viniendo mes que venir!

¡Pongan cera!

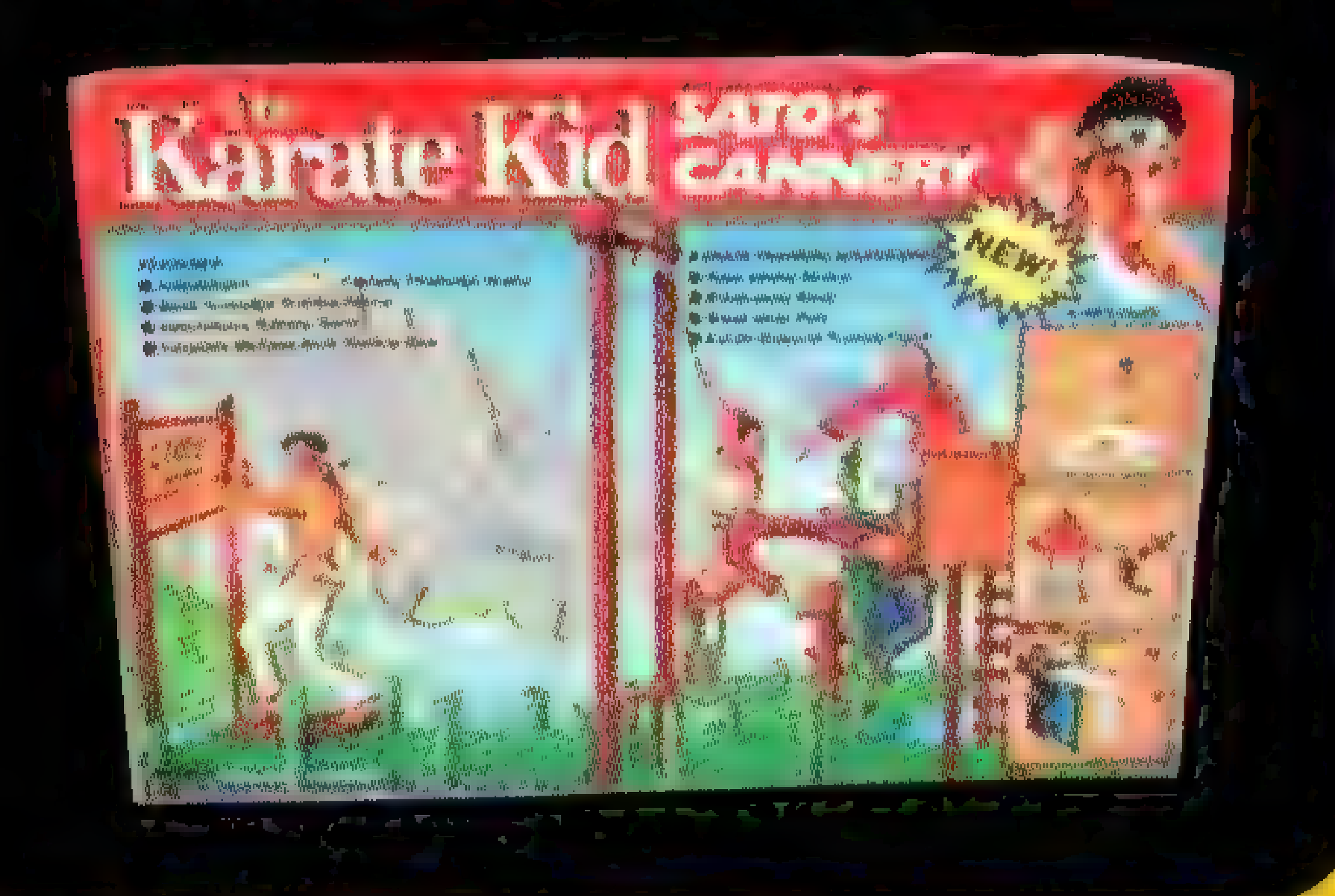
El Sr. Miyagi.

¡ALUCINANTE MERCHANDISING DEL SR. MIYAGI!

¡Conseguílos sólo en las mejores comiquerías!







Para escribir al Dojo:
Revista Nuke
Paraguay 2452 4B
(1121) Capital

¡En el próximo número, otro Data Disc a full!



ACADEMIA CHOKUZOKA



ACADEMIA CHOKUZOKA



ACADEMIA CHOKUZOKA





en Camelot, el género fantástico
está fuera de control
MANGA
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar
Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta tel.: 4373-2902
envios a todo el pais contra reenbolso
Camelot
COMIC STORE